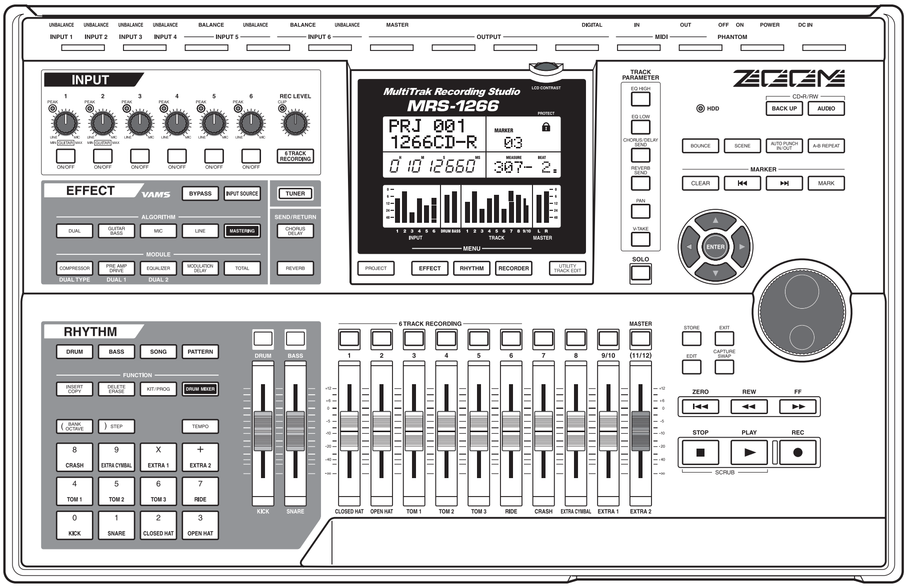
MultiTrak Recording Studio
MRS-1266



オペレーションマニュアル

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

警告　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、つぎの事項にご注意ください。

電源について

警告　MRS-1266の電源には付属のACアダプターを使用します。これ以外のACアダプターでご使用になりますと、故障や誤動作あるいは火災などの原因となり危険です。

AC100Vと異なる電源電圧の地域(たとえば国外)で、MRS-1266をご使用になる場合は、必ずZOOM製品取り扱い店に相談して適切なACアダプターをご使用ください。

長時間ご使用にならない場合は、ACアダプターをACコンセントから抜いておくようにしてください。

使用環境について

注意　MRS-1266をつぎのような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

●温度が極端に高くなるところや低くなるところ
●湿度が極端に高いところ
●砂やほこりの多いところ
●振動の多いところ

取り扱いについて

注意　MRS-1266は精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。
必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意　ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について

注意　ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負い兼ねますのでご了承ください。

音量について

注意　MRS-1266を大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

CD-R/RWドライブについて

注意　CD-R/RWドライブの光ピックアップから放射されるレーザー光を直視しないでください。視覚障害の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

MRS-1266は、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、MRS-1266と影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。

デジタル制御の電子機器では、MRS-1266も含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。
クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

データのバックアップについて

MRS-1266に保存されたデータは、機器の故障や誤った操作などにより失われることがあります。大切なデータはバックアップを取っておいてください。

著作権について

他の者が著作権を保有するCD、レコード、テープ、映像作品、放送などから録音する場合、私的使用の場合を除き、権利者に無断での使用は法律で禁止されています。
著作権法違反に対する処置に関して、（株）ズームは一切の責任を負いません。

保証書の手続きとサービスについて

MRS-1266の保証期間は、お買い上げいただいた日から１年間です。ご購入された販売店で必ず保証書の手続きを行なってください。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は、無償で修理いたしますのでお買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし、つぎの場合の修理は有償となります。

1. 保証書のご提示がない場合。
2. 保証書にご購入の年月日、販売店名の記述がない場合。
3. お客様の取り扱いが不適当なため生じた故障の場合。
4. 当社指定業者以外での修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
5. 故障の原因が本製品以外の、他の機器にある場合。
6. お買い上げ後に製品を落としたり、ぶつけるなど、過度の衝撃による故障の場合。
7. 火災、公害、ガス、異常電圧、および天災（地震、落雷、津波など）によって生じた故障の場合。
8. 消耗品（電池など）を交換する場合。
9. 日本国外でご使用になる場合。

保証期間が切れますと修理は有償となりますが、引き続き責任を持って製品の修理を行ないます。

このマニュアルは将来必要となることがありますので､必ず参照しやすいところに保管してください。

＊ MIDI は社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
＊ GSはローランド株式会社の商標または登録商標です。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意 2

安全上のご注意 2
使用上のご注意 3

はじめに 7

ごあいさつ 7
MRS-1266のご紹介 9
レコーダーセクション 9
リズムセクション 10
ミキサーセクション 10
エフェクトセクション 11

各部の名称 12

トップパネル 12
リアパネル 14
フロントパネル 14

接続 15

CD-R/RW ドライブの取り付け方法 . . . 17

デモソングを聴く 19

デモソングのプロテクトについて 19
電源を入れる 19
デモソングを選ぶ 19
デモソングを再生する 20
電源を切る（シャットダウン） 20

クイックツアー 21

ステップ1：新規プロジェクトを作る 21
ステップ2：リズムソングを作成する 22
2-1　リズムパターンを並べる 22
2-2　コード情報を入力する 25
ステップ3：最初のトラックに録音する 28
3-1　入力感度と録音レベルを調節する 28
3-2　インサートエフェクトを設定する 29
3-3　トラックを選んで録音する 30
ステップ4：オーバーダビングする 32
4-1 インサートエフェクトのパッチを選ぶ 32
4-2　トラックを選んで録音する 32
ステップ5：ミックスダウンする 33
5-1　音量／パン／EQ を調節する 33
5-2　センドリターンエフェクトを使う 35
5-3　マスタリングエフェクトをかける 36
5-4　マスタートラックに録音する 36

リファレンス [レコーダー] 38

Vテイクを使う 38
Vテイクを切り替える 38
Vテイクに名前を付ける 38
曲の好きな位置に移動する（ロケート機能） 40
一部のみを録音し直す
（パンチイン／アウト機能） 40
マニュアルパンチイン／アウト 40
オートパンチイン／アウト 41
複数のトラックをマスタートラックにまとめる
（ミックスダウン機能） 42
マスタートラックについて 42
ミックスダウン操作 43
マスタートラックを再生する 44
複数のトラックを別のトラックにまとめる
（バウンス機能） 45
バウンスについて 45
バウンスに関する設定を行う 45
バウンスを実行する 46
6つのトラックに同時録音する
（6TR REC モード） 47
6TR REC モードについて 47
入力信号をトラックに割り当てる 47
ドラム／ベース音色の演奏を録音する
（リズムレコーディング） 48
曲中にマークを付ける（マーカー機能） 49
マークを設定する 49
マークの位置にロケートする 50
マークを消去する 50
リピート再生する（A-B リピート機能） 51
目的の位置を検索する（スクラブ／
プレビュー機能） 52
スクラブ／プレビュー機能を使う 52
スクラブ機能の設定を変更する 52

リファレンス [トラック編集] 54

データを書き換える編集 54
データを書き換える編集の基本操作 54
指定範囲のデータをコピーする 55
指定範囲のデータを移動する 56
指定範囲のデータを消去する 57
指定範囲のデータをトリミングする 57
指定範囲のデータをフェードイン／
アウトさせる 58
指定範囲のデータを反転させる 59
指定範囲のデータの長さを伸縮させる 60
Vテイクを操作する編集 61
Vテイクを操作する編集の基本操作 61
Vテイクを消去する 62
Vテイクをコピーする 62
Vテイクを移動する 62
Vテイク同士を入れ替える 63

トラックのキャプチャーとスワップ 63
トラックをキャプチャーする 63
トラックデータとキャプチャーデータを入れ替える 64

リファレンス[フレーズループ] 65

取り込み可能なフレーズについて 65
フレーズの取り込み 66
フレーズ取り込みの基本操作 66
現在のプロジェクトからVテイクを取り込む 66
WAV／AIFFファイルを取り込む 68
他のプロジェクトからフレーズを取り込む. 69
フレーズの各種パラメーターを調節する 69
フレーズのコピー 71
フレーズループを作成する 71
フレーズループの数式入力について 71
フレーズループをトラックに書き出す 73

リファレンス[ミキサー] 75

ミキサーについて 75
インプットミキサーの基本操作 76
入力信号をトラックに割り当てる 76
センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する 78
パン／バランスを調節する 78
トラックミキサーの基本操作 79
音量／パン／EQを調節する 79
センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する 80
奇数／偶数番号のチャンネルをリンクさせる（ステレオリンク） .81
ソロ機能を使う 82
ミキサーの設定を保存／呼び出しする（シーン機能） 82
シーンを保存する 82
シーンを呼び出す 83
シーンの切り替えを自動化する 83
特定のパラメーターをシーンから除外する 84

リファレンス[リズム] 86

リズムセクションについて 86
ドラムキットとベースプログラム 86
リズムパターンとドラム／ベーストラック 86
リズムソング 87
リズムパターンモードとリズムソングモード .87
レコーダーセクションとリズムセクションの同期 87
リズムパターンを演奏する 88
リズムパターンを選んで演奏する 88
リズムパターンのテンポを変える 88
ドラムキット／ベースプログラムを変える 89
リズムソングを作る .89
リズムソングを選択する 89
リズムパターンを入力する 89
ステップ入力方式 90
FAST方式 92
ルート／コード情報を入力する 94
その他の情報を入力する 95
リズムソングを再生する 96
リズムソングを編集する 97
特定の小節の演奏をコピーする 97
リズムソング全体を移調する 98
リズムソングをコピーする 98
リズムソングを消去する 99
リズムソングに名前を付ける 99
自分自身のリズムパターンを作る 100
記録前の準備 100
リアルタイム入力 101
ステップ入力 105
リズムパターンのコード情報を設定する 108
リズムパターンを編集する 109
ドラム／ベースの音量バランスを変える 109
リズムパターンをコピーする 110
リズムパターンに名前を付ける 110
リズムパターンを消去する 111
自分自身のドラムキットを作る 111
パッドごとの音色や設定を変える. 111
キットに名前を付ける 113
キットをコピーする 113
他のプロジェクトからリズムパターン／リズムソングを取り込む 114
リズムセクションの各種設定を変える 114
基本操作 114
前カウントの長さを変える 115
メトロノームの音量を変える 115
パッドの感度を変える 115
メモリーの残量を確認する 116
パッドごとの音量をフェーダーで操作する . . 116

リファレンス[エフェクト] 117

エフェクトについて 117
インサートエフェクト 117
センドリターンエフェクト. 117
インサートエフェクトを使う 118
インサートエフェクトのパッチについて 118
インサートエフェクトの挿入先を変える 119
インサートエフェクトのパッチを選ぶ 119
インサートエフェクトのパッチをエディットする 121
インサートエフェクトのパッチを保存する . . 123
インサートエフェクトのパッチ名を変える . . 123
モニター信号のみにインサートエフェクトをかける 124
センドリターンエフェクトを使う 125
センドリターンエフェクトのパッチについて 125
センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ . . 125

センドリターンエフェクトのパッチをエディットする 126
センドリターンエフェクトのパッチを保存する 127
センドリターンエフェクトのパッチ名を変える 127
他のプロジェクトからパッチを取り込む 128

リファレンス[CD作成] 129

オーディオデータの書き込みについて 129
CD-R/RWディスクについて 129
オーディオデータをプロジェクト単位で記録する 130
オーディオデータをアルバム単位で記録する 131
オーディオCDを再生する 133
CD-RWディスクを消去する 135
CD-R/RWディスクをファイナライズ処理する 136
オーディオCDを取り込む 137

リファレンス[プロジェクト] 138

プロジェクトについて 138
プロジェクトを操作する. 138
プロジェクトの基本操作 138
プロジェクトを読み込む 139
新規プロジェクトを作成する 139
プロジェクトの容量／ハードディスクの空き容量を確認する 139
プロジェクトを複製する 140
プロジェクトを消去する 140
プロジェクト名を変更する 141
プロジェクトの保護／保護解除を切り替える 141
バックアップの保存と読み込み 142
CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを保存する 142
CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを保存する 143
CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む 144

リファレンス[MIDI] 146

MIDIについて 146
MIDIを使ってできること 146
MIDIの設定を変更する. 147
MIDI設定の基本操作 147
ドラム／ベースのMIDIチャンネルを設定する 148
タイミングクロックの送信のオン／オフを切り替える 148
ソングポジションポインターの送信のオン／オフを切り替える 149
スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを切り替える 149
プログラムチェンジの送受信のオン／オフを切り替える 149
SMFプレーヤーを使う 150
プロジェクトにSMFを取り込む 150
SMFの出力先を選択する 150
SMFを再生する 152

リファレンス[その他の機能] 153

フットスイッチの機能を変更する 153
チューナー機能を使う 154
マスターテープ／マスターディスクのデジタルコピーを禁止する 155
レベルメーターの表示方法を切り替える 156
サブアウト端子から任意の信号を出力する . . . 156
ハードディスクのメンテナンス 157
メンテナンスの基本操作 157
内蔵ハードディスクを検証／修復する（スキャンディスク） 158
システムファイルデータを書き直す（ファクトリーイニシャライズ） 158
ハードディスクをフォーマットする（オールイニシャライズ） 158
付属CD-ROMによるハードディスクのメンテナンス. 159

資料 160

MRS-1266　仕様 160
故障かな？と思われる前に 161
再生時のトラブル 161
録音時のトラブル 161
エフェクト関連のトラブル 161
リズム関連のトラブル 162
MIDI関連のトラブル 162
CD-R/RWドライブ関連のトラブル 163
その他のトラブル 163
エフェクトタイプ／パラメーターリスト 164
インサートエフェクト 164
センドリターンエフェクト 171
エフェクトパッチリスト 172
パターンリスト 177
ドラムキット／ベースプログラム 179
MIDIノートナンバー対応表 180
インストゥルメントリスト 181
フレーズリスト 183
MRS-1266のハードディスクの内容について 185
MRS-1044シリーズとの互換性について . . 185
MIDI インプリメンテーション 186
MIDI インプリメンテーションチャート 187
索引 188

はじめに

ごあいさつ

このたびは、ZOOMマルチトラックレコーディングスタジオMRS-1266（以下“MRS-1266”）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。MRS-1266は、次のような特長を備えたデジタルオーディオワークステーションです。

■ 音楽製作に必要なすべての機能を統合化

ハードディスクレコーダー、ドラム／ベースマシン、デジタルミキサー、エフェクト、CD-R/RWドライブなど、音楽製作に必要なすべての機能を一体化。リズムトラック制作からマルチ録音、ミックスダウン、オーディオCDの作成まで、すべての過程を1台でこなします。

■ 12トラック×10仮想トラックの充実したトラック数

レコーダーセクションは、モノラルトラック×8本、ステレオトラック×1本の10トラックに加え、ミックスダウン用のマスタートラック（ステレオ）を搭載。すべてのトラックは10本の仮想トラック（Vテイク）から構成されており、Vテイクを切り替えながら録音やミックスを行い、後から最良のVテイクを選択できます。
録音したオーディオデータは、コピーや移動などの標準的な編集に加え、リバースやタイムストレッチコンプレッションなどの特殊編集も行えます。通常トラックとマスタートラック間の交換やコピーも可能です。

■ 6系統の同時録音にも対応する豊富な入出力

リアパネル／フロントパネルに10種類／6系統の入力端子を装備。シンセサイザー、ダイナミックマイク、コンデンサーマイク、ギター／ベースなどハイインピーダンスの楽器まで、あらゆるソースに対応できます。通常の操作では、任意の2系統のインプットを選び、オーディオトラックに録音できます。また、最大で6系統のインプットを6トラックに同時録音する6TR-RECモードにも対応。ドラムのマルチマイク録音やバンドの一発録音に威力を発揮します。
アウトプット系はアナログ／デジタル（オプティカル）のSTEREO OUT端子、PHONES端子に加え、任意のインプット、任意のトラック、ドラム／ベース音色を単独で取り出せるSTEREO SUB-OUT端子を搭載。ミックスダウン時に特定の音色のみを外部エフェクターで加工できます。

■ 10トラック同時のピンポン録音にも対応するバウンス機能

簡単な操作で複数トラックを1～2トラックにまとめるバウンス機能に対応。10トラックをフルに再生しながら、リズムセクション（ドラム＋ベース）の再生音を加えたステレオミックスを、空いている2本のVテイクに録音できます。
また、バウンス先としてマスタートラックを選べば、通常のトラックやVテイクは犠牲にせずに、内部だけでミックスダウン操作が行えます。

■ オーディオ素材を切り貼りするフレーズループ機能

録音したオーディオデータや、CD-ROMディスク上のオーディオファイルを素材として取り込み、ドラムやギターリフなどのループを作成する“フレーズループ機能”を搭載。取り込んだループ素材の演奏順や繰り返し回数をプログラムして、任意のトラック／Vテイクにオーディオデータを書き出しできます。

■ ガイドリズムや伴奏に利用できるリズムセクション

リズムセクションには、内蔵のドラム＋ベース音源を使った400種類以上の伴奏パターン（リズムパターン）を搭載。さらに、オリジナルパターンをリアルタイム／ステップ入力で作成することも可能です。単独で、またはレコーダーセクションと同期させながら、ガイドリズムとして利用できます。また、リズムパターンの演奏順やコードをプログラムして、1曲分の伴奏（リズムソング）を作成することも可能。リズムソングのプログラム方法は、従来のステップ入力方式に加え、パターンの演奏順や繰り返し回数を簡単な数式で指定するZOOM独自のFAST方式を採用。特に繰り返しの多い曲を素早く入力できます。

■ ミックスオートメーションにも対応するミキサーセクション

ドラム／ベース音色、およびトラック×10本の再生信号をミックスするデジタルミキサーを内蔵。チャンネルごとにフェーダー、パン、EQ、エフェクトセンドレベルを操作できます。さらに、これらのミックスパラメーターの設定を“シーン”として保存可能。保存したシーンは、楽曲の任意の位置で自動的に切り替えることが可能。ミックスオートメーションとして利用できます。

■ 多彩なエフェクト

内蔵エフェクトとして、特定の信号経路にインサートする“インサートエフェクト”と、ミキサーのセンドリターン経由で使用する“センドリターンエフェクト”を用意。トラック録音時の音色加工から、ミックスダウン／バウンス時の空間処理やマスタリング処理まで、幅広く利用できます。

■ CD-R／RWドライブ

マスタートラックにミックスダウンした楽曲を、CD-R/RWドライブを使ってCD-R／RWディスクに書き込み、オーディオCDを作成できます。また、録音済み楽曲のバックアップデータをCD-R／RWディスクに保存しておくことも可能です。
CD-R/RWドライブ未搭載モデルは、オプションのCD-R/RWドライブ、CD-01を装着することにより、ドライブ搭載モデルと同じ機能を利用することができます。

MRS-1266の多彩な機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくために、このマニュアルをよくお読みください。
なお、このマニュアルは、保証書とともに保管してください。

MRS-1266 のご紹介

MRS-1266の内部は、大きく次の5つのセクションに分かれています。

● レコーダーセクション
オーディオの再生／録音を行うセクションです。

● リズムセクション
内蔵のドラム／ベース音源を利用して、リズム演奏を行うセクションです。

● ミキサーセクション
レコーダーセクションとリズムセクションの信号をミックスし、ステレオ出力端子から出力したり、ミックスダウン専用のマスタートラックに送り出すセクションです。

● エフェクトセクション
入力信号やミキサーセクションの信号にさまざまな効果を加えたり、加工したりするセクションです。MRS-1266で利用可能なエフェクトには、特定の信号経路に挿入するインサートエフェクトと、ミキサーセクションのセンド／リターン経由で利用するセンドリターンエフェクトの2種類があります。

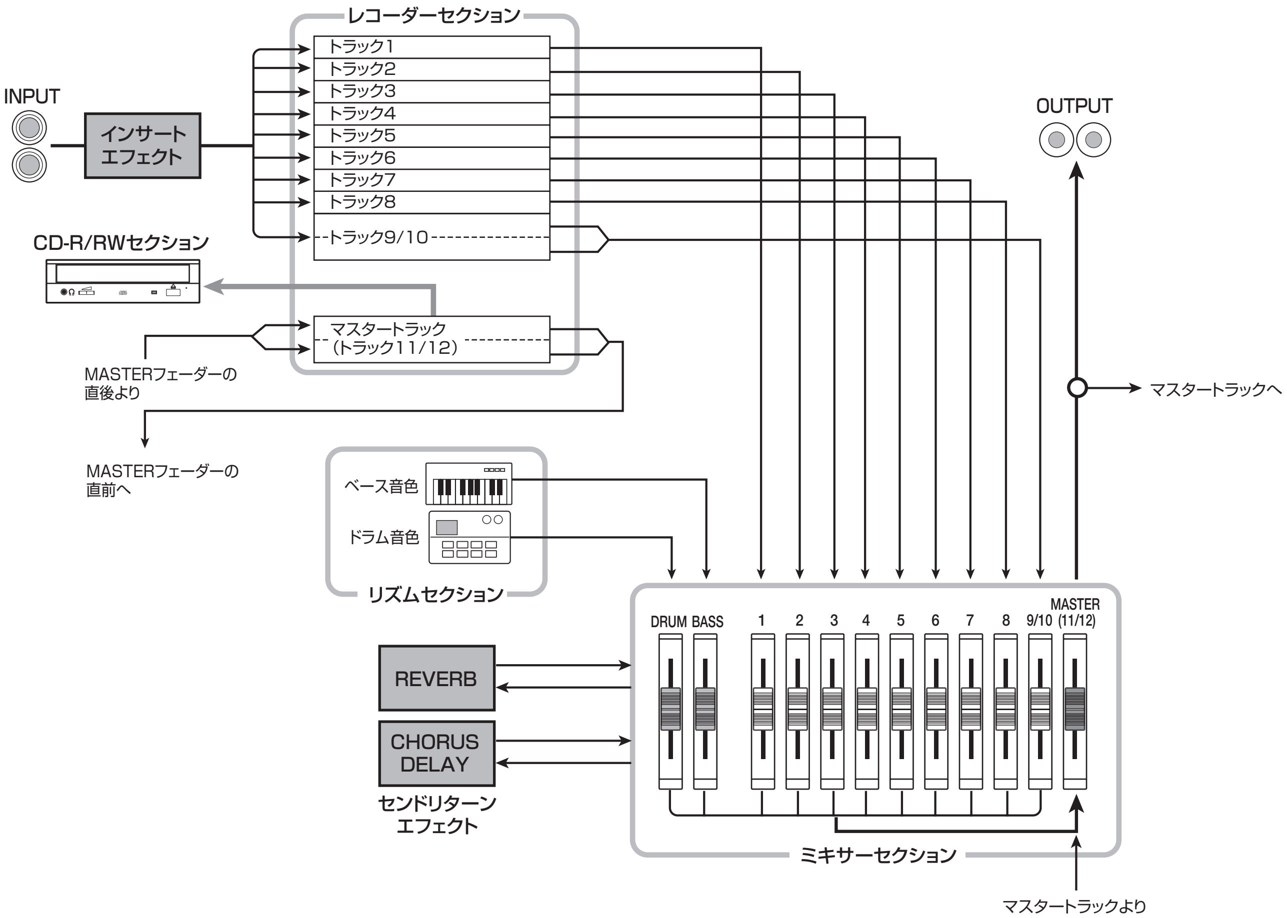
● CD-R/RWドライブセクション
マスタートラックに録音された内容を素材にオーディオCDを作成したり、オーディオCDやCD-ROMからオーディオ素材を取り込むセクションです。

下の図は、各セクションの関係と信号の流れを表したものです。

次に、各セクションごとの内容を詳しく見ていきましょう。

レコーダーセクション

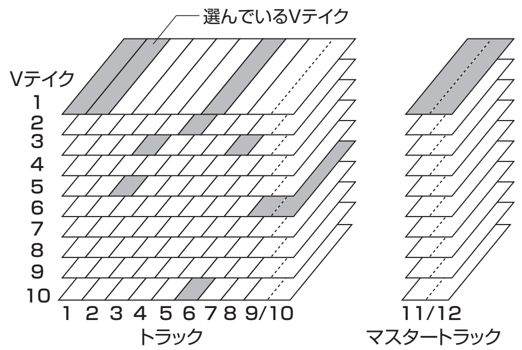
MRS-1266のレコーダーセクションは、モノラルトラック×8（トラック1～8）とステレオトラック×1（トラック9／10）の合計10トラックから構成されています（“トラック”とは、オーディオデータを個別に記録する場所のことです）。通常は最大2トラックの同時録音、最大10トラックの同時再生が行えます。



それぞれのトラックには、切り替え可能な10本の仮想トラック（これを“Vテイク”と呼びます）が含まれており、トラックごとにいずれか1本のVテイクを選んで録音／再生を行います。例えば、ギターソロを複数のテイクに分けて録音しておけば、後から聴き比べて最良のテイクを選ぶことが可能です。

HINT

MRS-1266の内部設定を切り替えれば、INPUT1～6端子からの入力信号をトラック1～6にダイレクトに録音することも可能です（これを“6TR RECモード”と呼びます）。



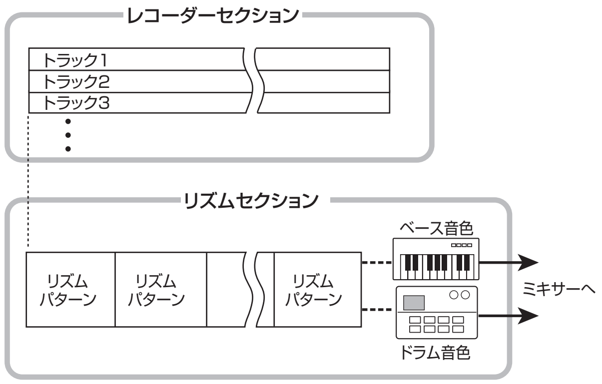
また、レコーダーセクションには、最終的なステレオミックスを記録するために、通常のトラック1～10からは独立したステレオ仕様のトラックが搭載されています（これを“マスタートラック”と呼びます）。マスタートラックは、ミックスダウン専用のトラックとして、あるいはオーディオCDを制作するときの素材として利用できます。

リズムセクション

MRS-1266のリズムセクションでは、内蔵のドラム／ベース音色を使った511種類の伴奏パターン（これを“リズムパターン”と呼びます）が利用できます（うち400種類以上のパターンは、工場出荷時にプログラムされています）。これらのリズムパターンは、単体で演奏することも、レコーダーと同期させて演奏することも可能です。

HINT

トップパネルのパッドやMIDIを使ってオリジナルのリズムパターンを作成することも可能です。



さらに、リズムパターンを演奏順に並べ、コードやテンポなどをプログラムして、1曲分のリズム伴奏（これを“リズムソング”と呼びます）が作成できます。リズムソングは最大10種類まで作成でき、その中から1つを選んで演奏します。

HINT

必要ならば、リズムパターンやリズムソングの演奏をインサートエフェクトで加工し、オーディオトラックに録音することも可能です。

ミキサーセクション

レコーダーのトラック1～8、9／10、およびリズムセクションのドラム／ベース音色は、それぞれミキサーセクションの独立したチャンネルへと送られ、音量や音色を調節した後でステレオにミックスされます。トラックごとに設定可能な要素としては、次の種類があります。

・音量
・パン
・2バンドEQ
・センドリターンエフェクトへのセンドレベル
・ミュートオン／オフ
・Vテイクの切り替え（ドラム／ベース音色は除きます）

HINT

必要ならば、フロントパネルのSTEREO SUB OUT端子から特定のトラック、またはドラム／ベース音色の信号を出力することもできます。特定のトラックやドラム／ベース音色をモニターアウトとして、また、外部エフェクターで加工したいときなどに便利です。

エフェクトセクション

MRS-1266のエフェクトには、“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”の2種類があり、同時に利用できます。それぞれのエフェクトは次のような特徴があります。

■インサートエフェクト

特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は次の3つから選択できます。

①入力端子の直後

②ミキサーの任意のチャンネル

③MASTERフェーダーの直前

初期状態では、入力端子の直後（①）に挿入されており、入力信号を加工して録音できます。
挿入位置を②に変更すると、録音した任意のトラックまたはドラム／ベース音色のみ加工できます。
挿入位置を③に変更すると、最終的なステレオミックスを加工できます。この設定は、ミックスダウンを行うときに、楽曲全体の信号を補正するために利用します。

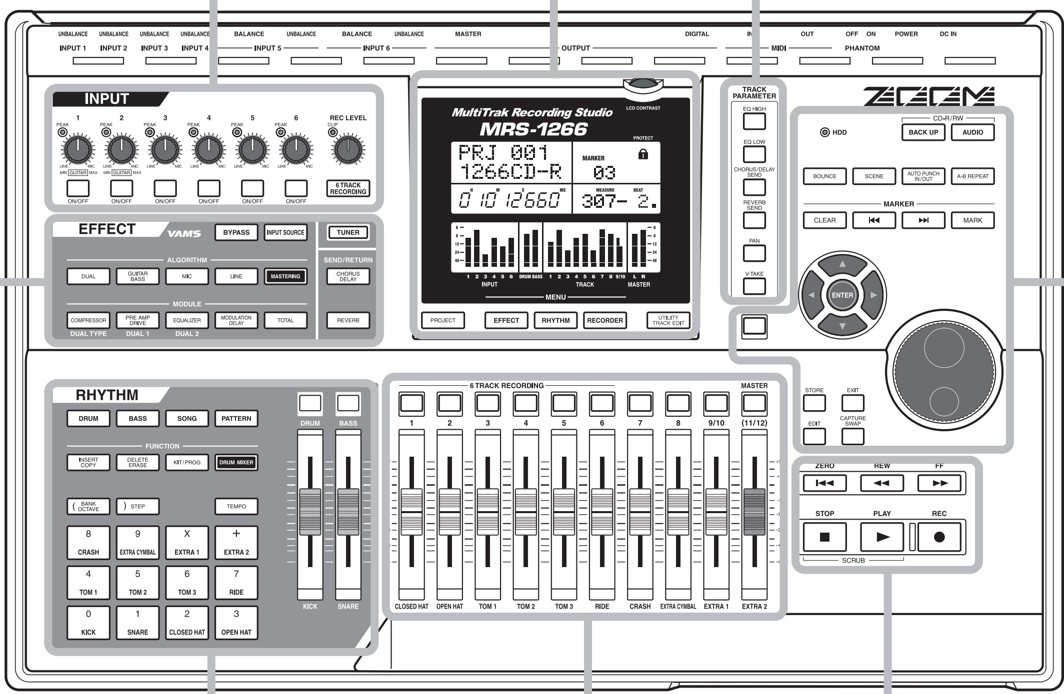
■センドリターンエフェクト

ミキサーセクションのセンド／リターンに、内部接続されているエフェクトです。リバーブとコーラス／ディレイの2種類があり、それぞれを同時に利用できます。
センドリターンエフェクトのかかり具合は、ミキサーの各トラック／音色からのセンドレベルで調節します。センドレベルを上げるほど、そのチャンネルのリバーブやコーラス／ディレイのかかり具合が深くなります。

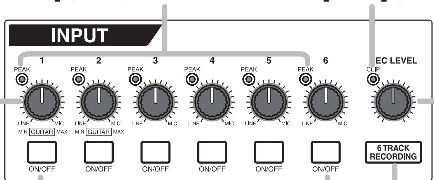
各部の名称

トップパネル

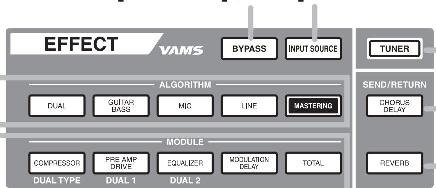
このマニュアルでは、パネル上のフェーダーやノブなどの操作子の名称は[ ]でくくって表記します。

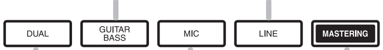


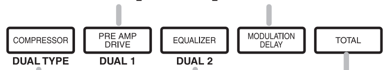
インプットセクション



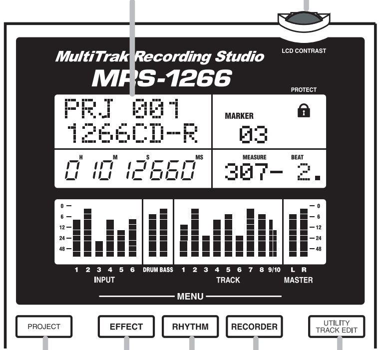
エフェクトセクション



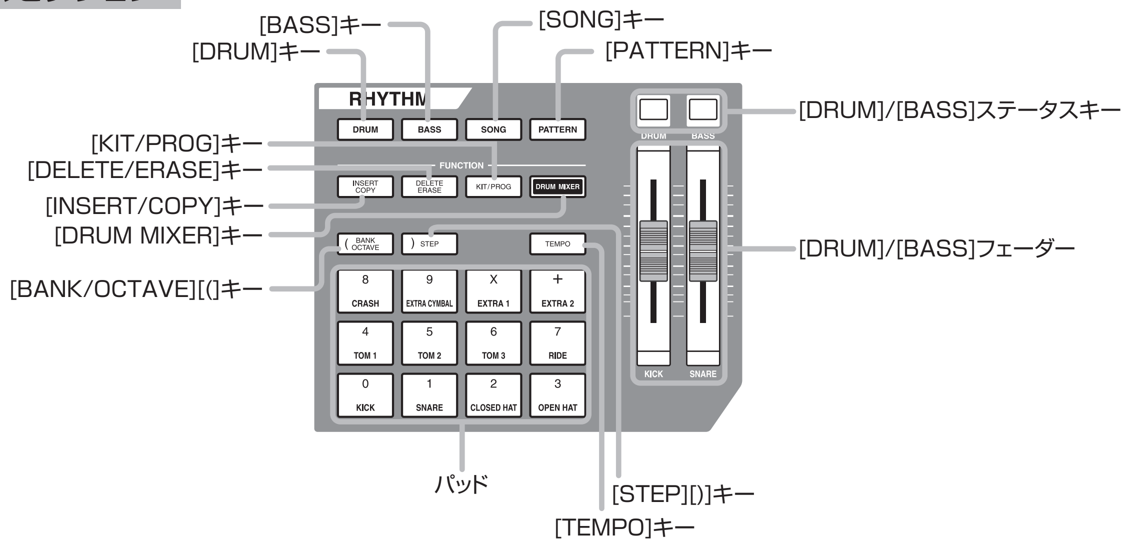




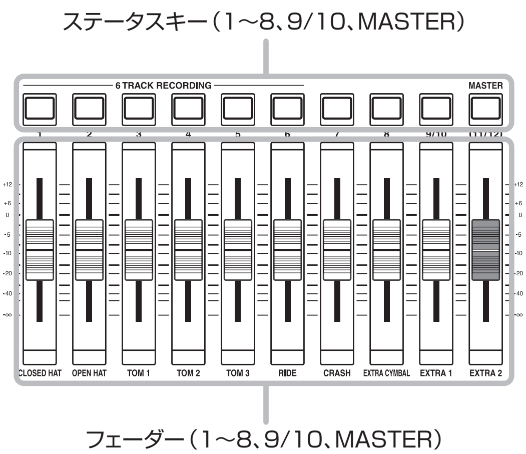
ディスプレイセクション



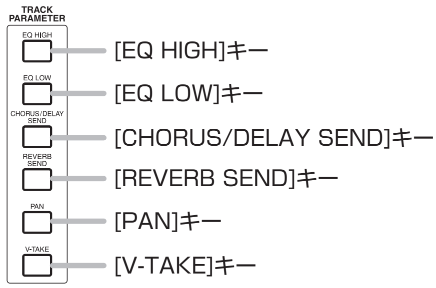
リズムセクション



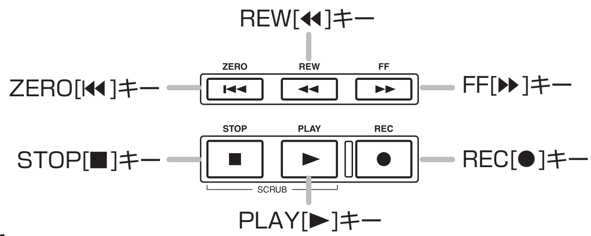
フェーダーセクション



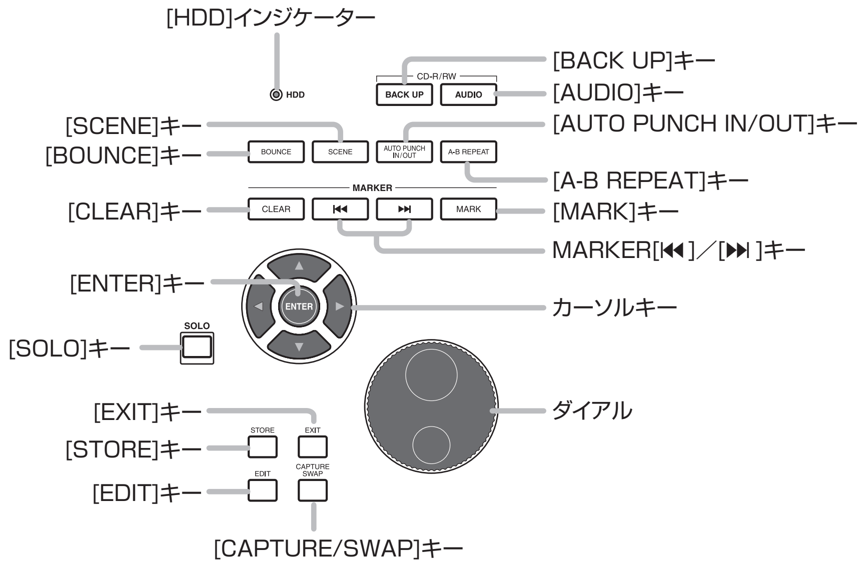
トラックパラメーターセクション



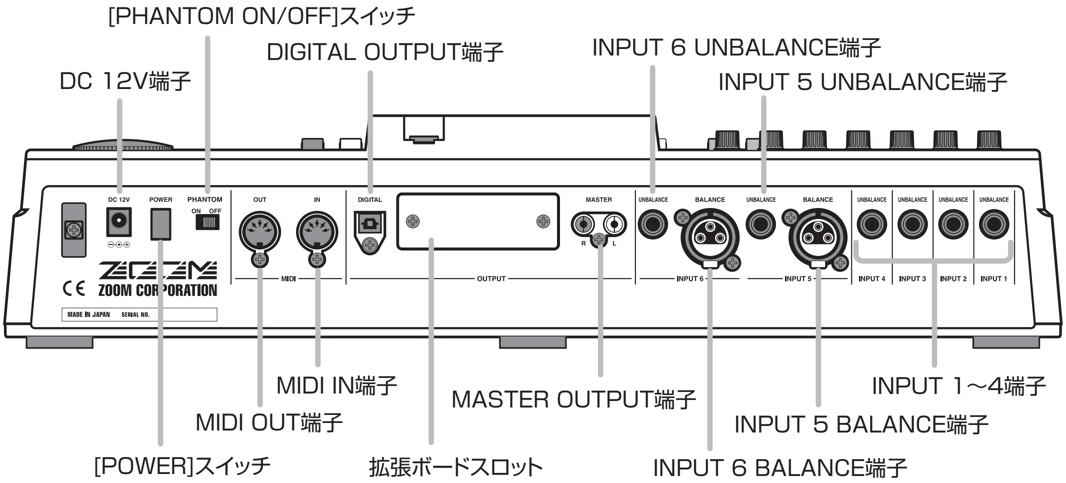
トランスポートセクション



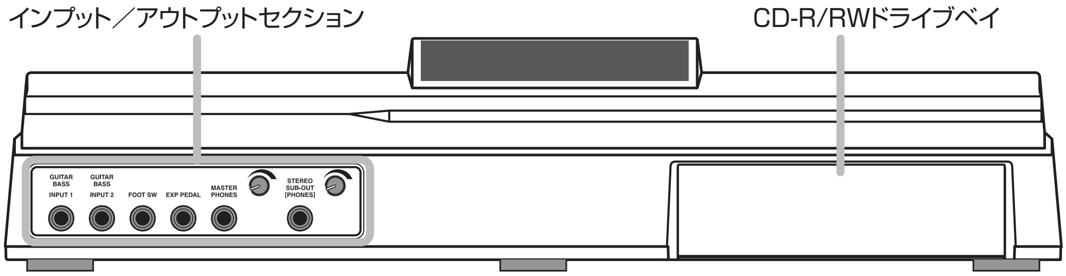
コントロールセクション



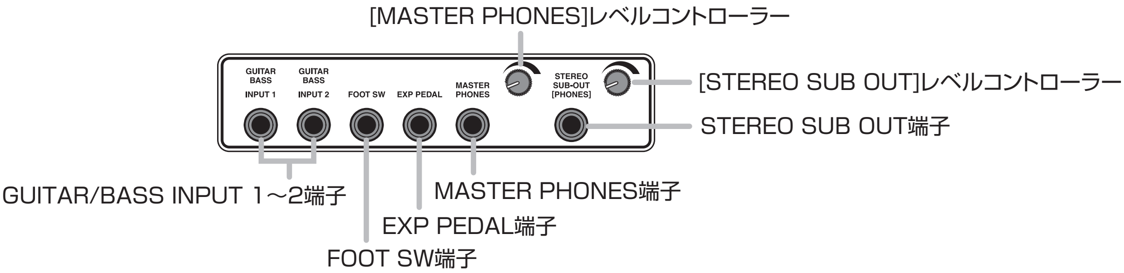
リアパネル



フロントパネル



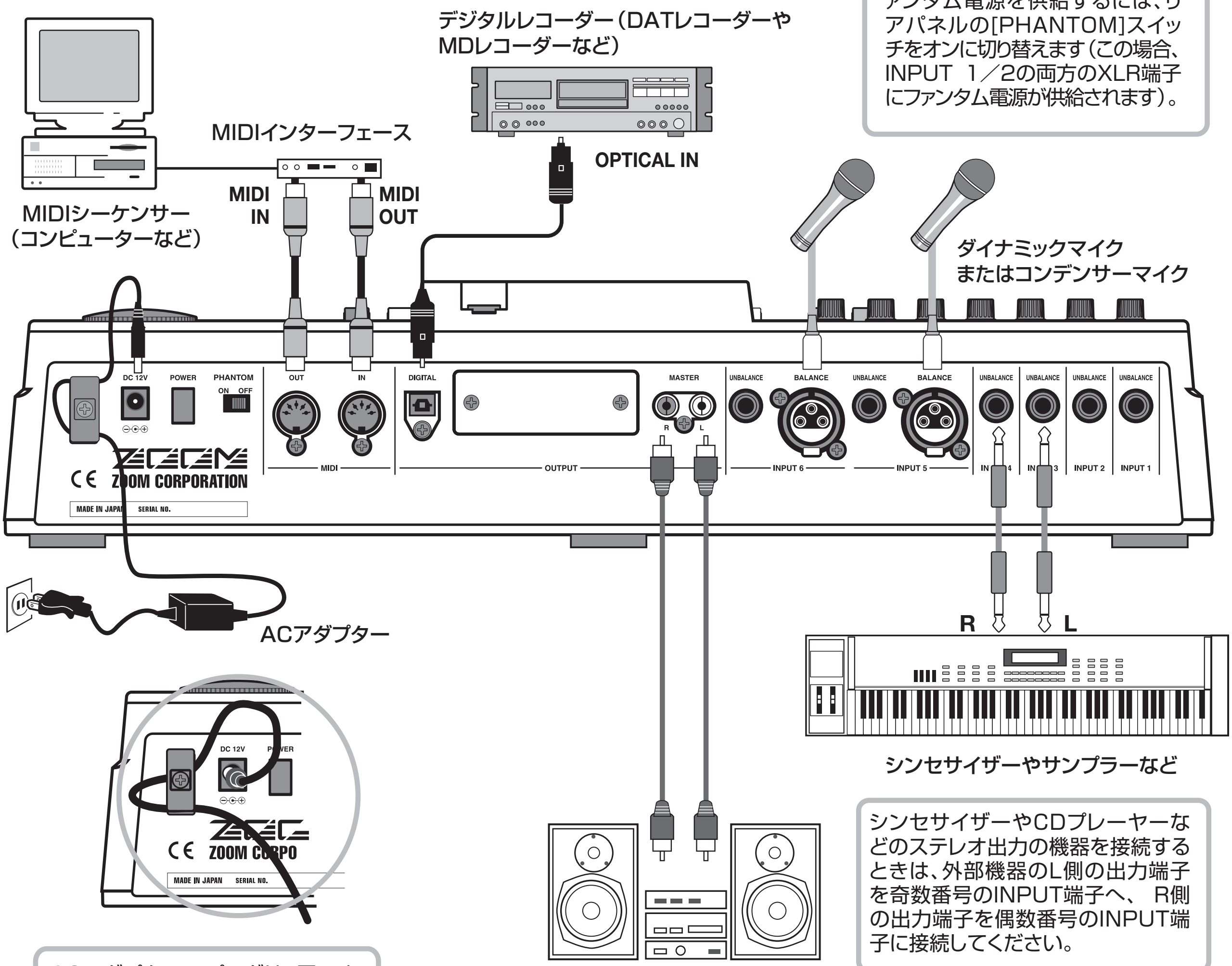
インプット／アウトプットセクション



接続

下の図を参考に、楽器やオーディオ機器、MIDI機器などを接続してください。

リアパネル



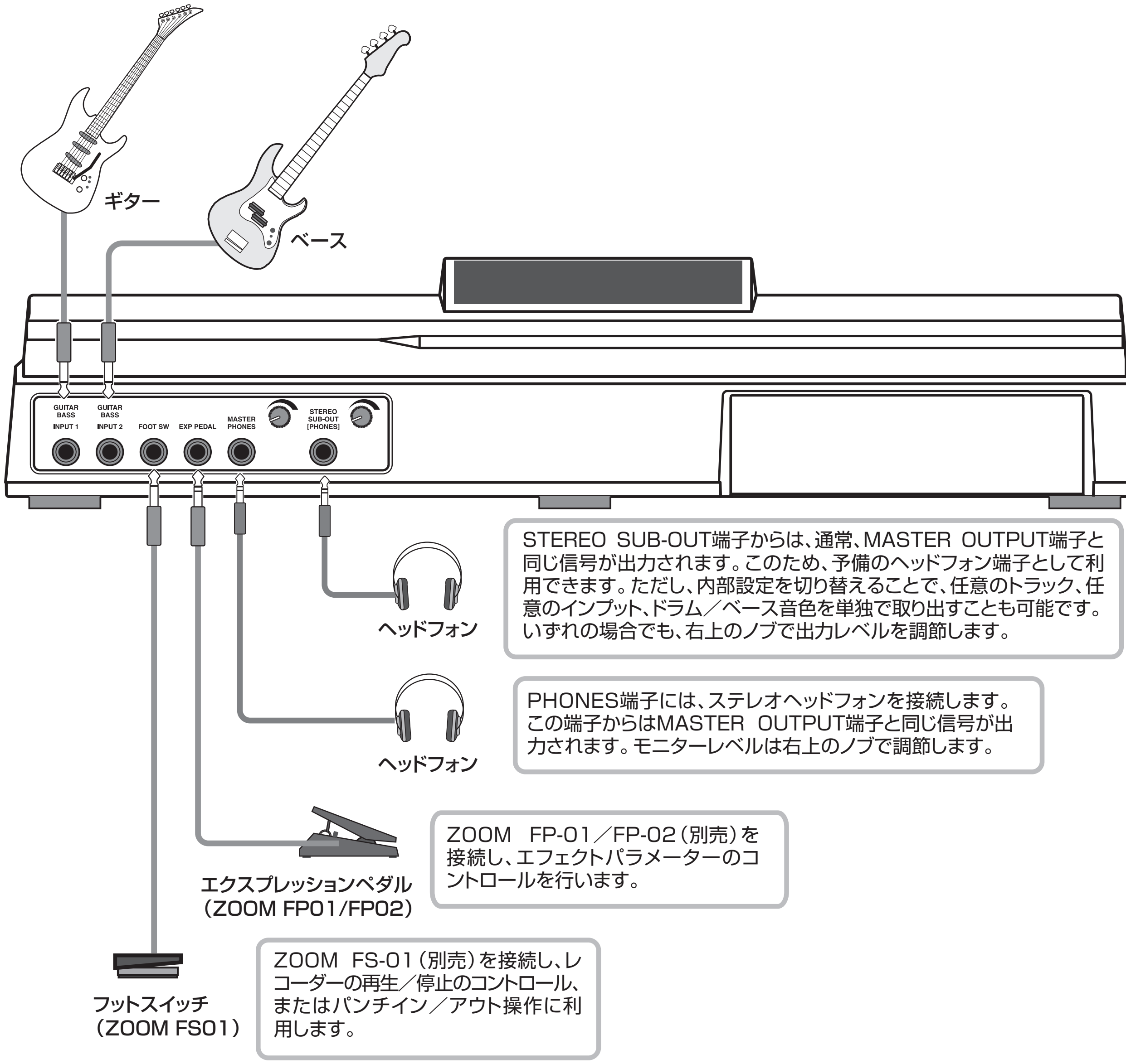
コンデンサーマイクに+48Vのファンタム電源を供給するには、リアパネルの[PHANTOM]スイッチをオンに切り替えます（この場合、INPUT 1／2の両方のXLR端子にファンタム電源が供給されます）。

シンセサイザーやCDプレーヤーなどのステレオ出力の機器を接続するときは、外部機器のL側の出力端子を奇数番号のINPUT端子へ、R側の出力端子を偶数番号のINPUT端子に接続してください。

ACアダプターのプラグは、図のようにフックに巻きつけるようにして、[DC 12V]端子に接続してください。こうしておけば、ACアダプターのコードを誤って引っ張ったときに、プラグが抜けてしまうのを防ぐことができます。

オーディオシステムのスピーカーの損傷を防ぐために、接続するときは、[OUTPUT]（MASTER）端子に接続したオーディオシステムの電源を切った状態（またはボリュームを完全に絞った状態）で行ってください。

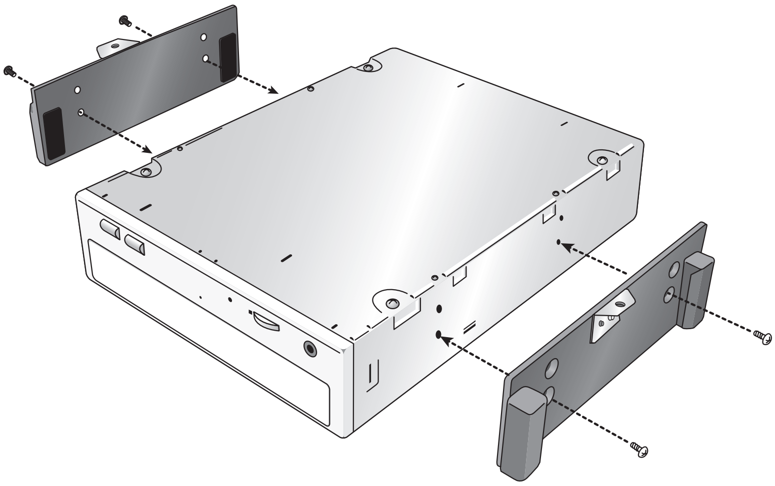
フロントパネル


ギター
ベース
GUITAR BASS INPUT 1
GUITAR BASS INPUT 2
FOOT SW
EXP PEDAL
MASTER PHONES
STEREO SUB-OUT [PHONES]
ヘッドフォン
STEREO SUB-OUT端子からは、通常、MASTER OUTPUT端子と同じ信号が出力されます。このため、予備のヘッドフォン端子として利用できます。ただし、内部設定を切り替えることで、任意のトラック、任意のインプット、ドラム／ベース音色を単独で取り出すことも可能です。いずれの場合でも、右上のノブで出力レベルを調節します。
ヘッドフォン
PHONES端子には、ステレオヘッドフォンを接続します。この端子からはMASTER OUTPUT端子と同じ信号が出力されます。モニターレベルは右上のノブで調節します。
エクスプレッションペダル（ZOOM FP01/FP02）
ZOOM FP-01／FP-02（別売）を接続し、エフェクトパラメーターのコントロールを行います。
フットスイッチ（ZOOM FS01）
ZOOM FS-01（別売）を接続し、レコーダーの再生／停止のコントロール、またはパンチイン／アウト操作に利用します。

CD-R/RWドライブの取り付け方法

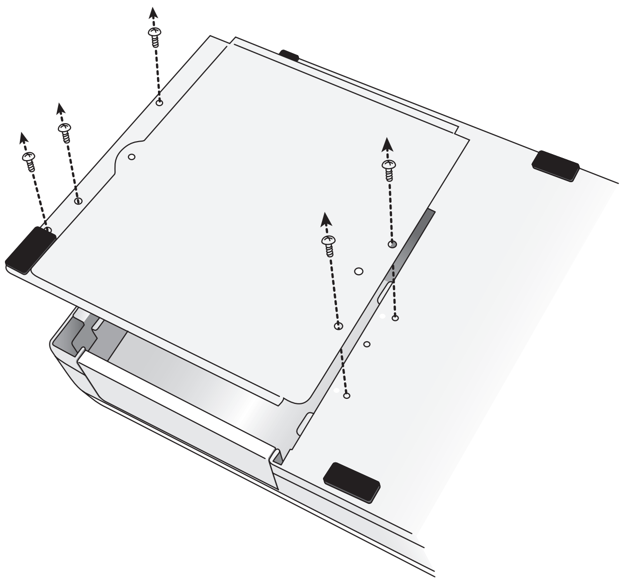
CD-R/RW ドライブ未搭載のMRS-1266にドライブを取り付けるには、同梱されている固定具が必要になります。なくさないように保管しておいてください。

取り付け方法は次の通りです。



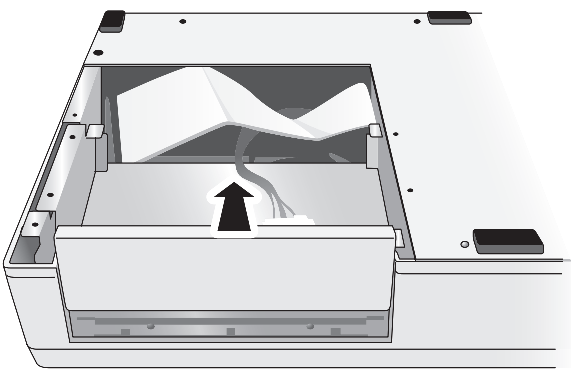
1. **付属のドライブガイド固定用皿ネジ×4本を使って、ドライブの左右にドライブガイド×2個を取り付けてください。**

取り付ける向きにご注意ください。

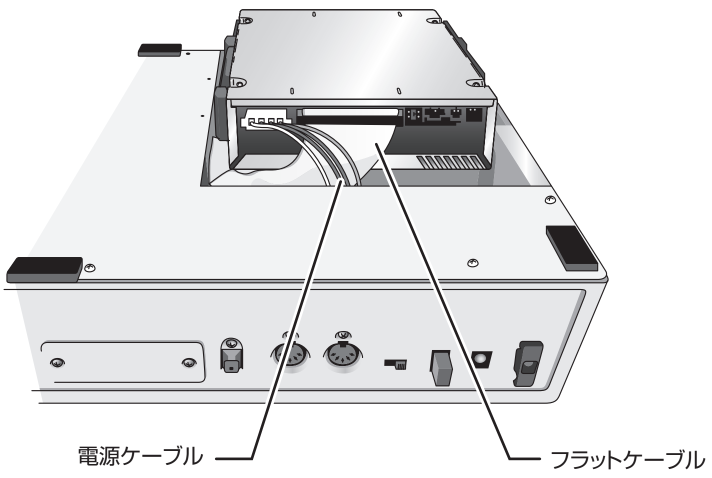


2. **MRS-1266 の底面からドライブ取り付け部のネジ×5本を外し、底板を取り外してください。**

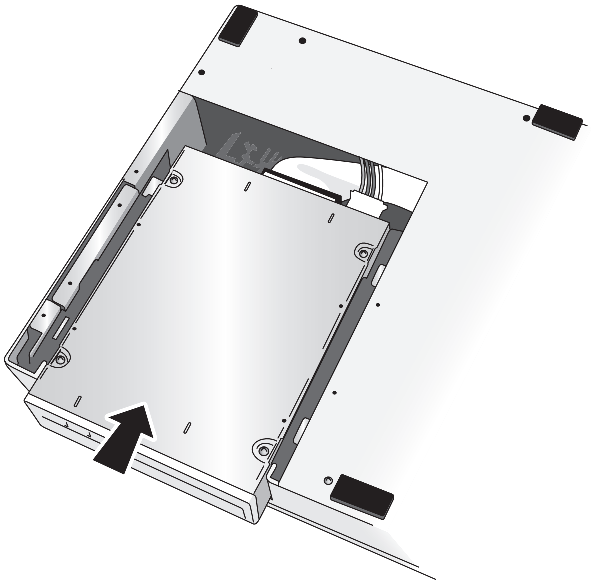
これらのネジは、最後に底板を取り付けるのに使用しますので、なくさないようにご注意ください。



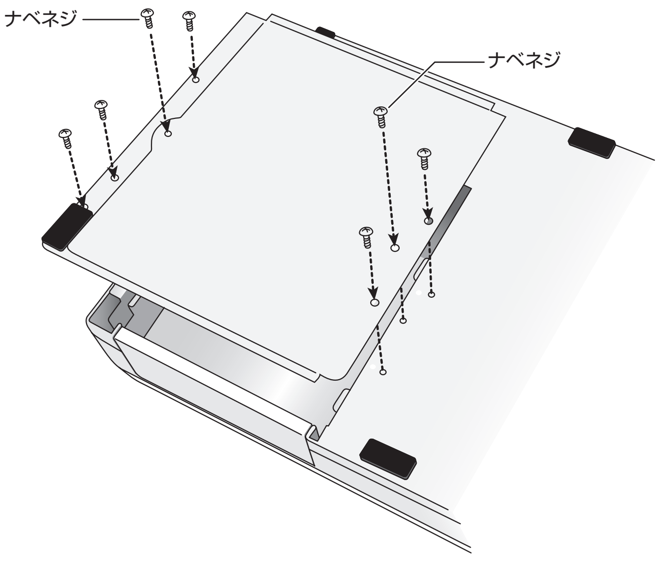
3. **前面のドライブ取り付け部にあるブランクパネルを取り外してください。**



4. 本体から出ている電源ケーブルとフラットケーブルをCD-R/RWドライブに取り付けてください。



5. ドライブ取り付け部に CD-R/RW ドライブを装着し、奥まで押し込んでください。



6. 底板を取り付けて、手順2で外したネジとドライブ固定用ナベネジ×2 本を使って ドライブを固定してください。

NOTE

- 必ずオプションCD-R/RW ドライブ、CD-01 を使用してください。
- 他のドライブを使用したことによる損害、または第三者からのいかなる請求についても、(株)ズームは一切の責任を負いません。

デモソングを聴く

MRS-1266の工場出荷時には、ハードディスクにデモソングが保存されています。デモソングを再生する方法は次のとおりです。

デモソングのプロテクトについて

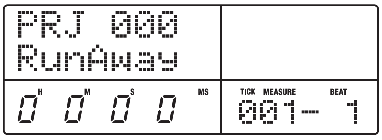
ハードディスクに保存されているデモソングには、あらかじめ保護機能（プロテクト）がかけられています。このため、ミックスの内容や設定を変更しても、保存はされません。変更内容を保存しておきたいときは、保護機能を解除してください（→P.141）。

電源を入れる

1. **MRS-1266にACアダプター、楽器、オーディオシステム（またはステレオヘッドフォン）が適切に接続されていることを確認してください（接続方法は→P.15）。**

2. **リアパネルの [POWER] スイッチを押してください。**

MRS-1266の電源が入ります。スイッチを押した直後には、機器の検査やシステムの読み込みを行います。ディスプレイに次の画面が表示されるまで、しばらくお待ちください。この画面を“メイン画面”と呼びます。



3. **MASTER OUTPUT端子に接続したオーディオシステムの電源を投入してください。**

HINT

MRS-1266にシンセサイザーなどの電子楽器を接続した場合は、シンセサイザー→MRS-1266→オーディオシステムの順に電源を入れてください。また、電源を切る場合は逆の順番で行ってください。

デモソングを選ぶ

MRS-1266では、楽曲データを“プロジェクト”という単位で管理します。プロジェクトには、録音したオーディオデータやリズムセクションのリズムパターン／リズムソング、内蔵エフェクトのパッチ（エフェクトプログラム）などが含まれます。プロジェクトを読み込むと、楽曲が保存されたときの状態をそのまま呼び出すことができます。

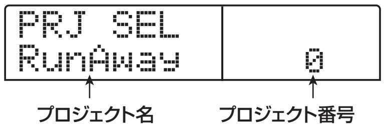
ハードディスクに保存されているデモソングのプロジェクトを読み込む方法は次のとおりです。

1. **[PROJECT]キーを押してください。**

ディスプレイに“PROJECT SELECT”と表示されます。これはプロジェクトを選択するための画面です。

2. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイ下段に、ハードディスクに保存されているプロジェクトが表示されます。



3. **ダイアルを回して、デモソングを選んでください。**

プロジェクト番号000, 001がデモソングです。

4. **[ENTER]キーを押してください。**

選択したプロジェクトが読み込まれます。ハードディスクにアクセスしている間、[HDD]インジケーターが点灯し、ディスプレイに“LOADING”と表示されます。表示が切り替わったら、デモソングの読み込みは完了です。

デモソングを再生する

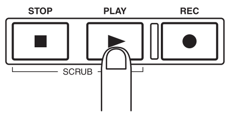
読み込んだデモソングを再生してみましょう。

1. オーディオシステムのボリュームを絞ってください。

ヘッドフォンを接続しているときは、[MASTER PHONES]レベルコントローラーを絞ってください。

2. トランスポートセクションの PLAY[▶] キーを押してください。

デモソングの演奏が始まります。



3. オーディオシステムのボリューム（または[MASTER PHONES]レベルコントローラー）を調節して、聴きやすい音量に合わせてください。

4. トラックごとの音量を調節したいときは、トラックに対応するフェーダーを操作してください。

リズムセクションのドラム音色の音量は[DRUM]フェーダーで調節できます。また、楽曲全体の音量は、[MASTER]フェーダーで調節できます。

5. トラックのオン／オフを切り替えたいときは、トラックに対応するステータスキーを押してください。

6. デモソングを止めるには、STOP[■] キーを押してください。

電源を切る（シャットダウン）

MRS-1266の操作を終えて電源を切るときは、必ず次の手順に従って操作してください。

1. オーディオシステムの電源をオフにしてください。

2. リアパネルの [POWER] スイッチを押してください。

プロテクトがかかっていないプロジェクトを操作していた場合は、この時点でハードディスクにプロジェクトが保存され、電源がオフになります。

Caution

- MRS-1266の電源を切る場合は、必ず上記のシャットダウン操作を行ってください。DC 12V端子からプラグを抜いたり、コンセントからアダプターを引き抜いたりして電源を切ることは、絶対におやめください。
- 特に[HDD]インジケーターが点灯しているときにプラグを引き抜くと、ハードディスクが破損し、すべてのデータが永久に失われるおそれがあります。

クイックツアー

ここでは、新規プロジェクトの作成から始まり、リズムソングのプログラミング、楽器やボーカルの録音、さらにマスタートラックにミックスダウンするまでの手順を説明します。

このクイックツアーは、次の5つのステップに分かれています。各ステップの順に作業を行えば、リズムセクションの使い方やトラックへの録音方法が一通り体験できます。

●ステップ1：新規プロジェクトを作る
新規プロジェクトを作成します。

●ステップ2：リズムソングを作成する
リズムセクションを使った伴奏（リズムソング）を作ります。

●ステップ3：最初のトラックへ録音する
リズムソングの演奏を聴きながら、最初のトラックに楽器を録音します。

●ステップ4：オーバーダビングする
ステップ3で録音したトラックと、リズムセクションの伴奏を聴きながら、2番目以降のトラックに重ね録音（オーバーダビング）を行います。

●ステップ5：ミックスダウンする
リズムセクションと録音済みのトラックをミックスし、マスタートラックに録音して楽曲を仕上げます。

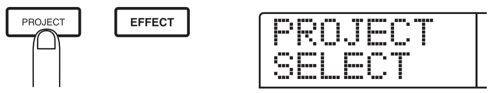
ステップ 1：新規プロジェクトを作る

このステップでは、新規プロジェクトを作成します。MRS-1266では、作成した楽曲を再現するのに必要なデータを“プロジェクト”という単位で管理しています。プロジェクトには次の各情報が含まれます。

・レコーダーセクションのすべてのデータ
・ミキサーセクションの各種設定
・リズムセクションの各種設定
・内蔵エフェクトの各種設定
・シーン、マーク、MIDIなどその他の設定

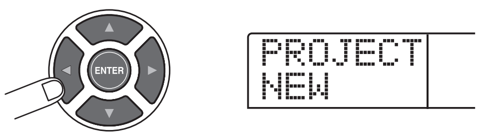
1. **ディスプレイセクションの [PROJECT] キーを押してください。**

プロジェクトの読み込みやコピーを行うプロジェクトメニューが表示されます。



2. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“PROJECT NEW”と表示させてください。**

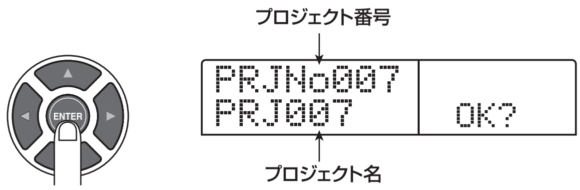
この画面では、新規プロジェクトの作成を行います。



HINT
プロジェクトメニューで選択できるその他の項目については、P.138 をご参照ください。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイには、新規作成するプロジェクトの番号と名前が表示されます。



HINT

・ 新規プロジェクトを作成するときは、空いている番号の中で最も小さい番号が自動的に選ばれます。
・ このとき必要に応じてプロジェクトの名前を変更することができます。左右のカーソルキーを使って文字の点滅部分を移動させ、ダイアルを回して文字を変更します。

4. もう一度[ENTER]キーを押してください。

新規プロジェクトが作成されます。

HINT

・ 操作するプロジェクトを切り替えたときや、新規プロジェクトを作成したときは、それまで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
・ シャットダウン（→ P.20）を行うと、最後に操作したプロジェクトが自動的に保存されます。

ステップ 2：リズムソングを作成する

2-1　リズムパターンを並べる

MRS-1266のリズムセクションには、伴奏用の音源として、ドラム音色とベース音色が内蔵されています。この音色を使って、数小節の伴奏パターン（これを“リズムパターン”と呼びます）を繰り返し演奏できます。プロジェクトごとに、最高511種類のリズムパターンを利用できます（そのうち400種類以上のリズムパターンは、初めからプログラムされています）。これらのリズムパターンは、通常レコーダーと同期した状態で演奏できるので、ガイドリズムとして利用できます。
また、リズムパターンを演奏順に並べ、コードやテンポなどの情報をプログラムすることで、1曲分の伴奏データ（これを“リズムソング”と呼びます）を作成できます。リズムソングを作成する方法には、リズムパターンを1つずつ並べていく“ステップ入力方式”と、数式を使って一括してパターンを指定する“FAST(Formula Assisted Song Translator)方式”の2種類があります。

ここでは、ステップ入力方式を使って、下の図のような構成のリズムソングを作ってみます。

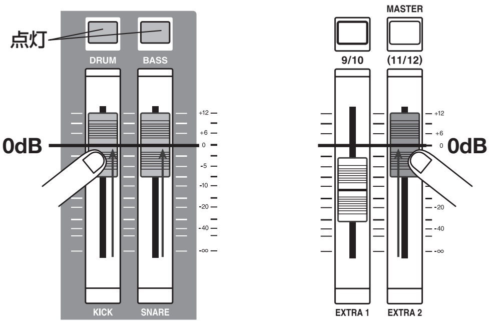
コード	Dm	G7	Dm	G7
	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
小節番号	1	2	3	4
コード	Em	A7	Em	A7
	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
小節番号	5	6	7	8
コード	A#	A	Dm	G7
	PATTERN000	PATTERN 000	PATTERN 046	PATTERN 046
小節番号	9	10	11	12
コード	D			
	PATTERN 396			
小節番号	13			

HINT

リズムソングは、プロジェクトごとに10種類まで作成できます。

1. [DRUM] ／ [BASS] ステータスキーが点灯していることを確認し、[DRUM]／[BASS]／[MASTER]の各フェーダーを０（dB）の位置に合わせてください。

[DRUM]／[BASS]ステータスキーが消灯している場合は、キーを押して点灯させてください。



リズムセクションのドラム音色とベース音色は、それぞれ内蔵ミキサーの該当するフェーダーに送られています。[DRUM]／[BASS]のステータスキーで音色のオン／オフ切り替え、[DRUM]／[BASS]のフェーダーで音量を調節できます。

2. リズムセクションの [SONG] キーを押してください。

ディスプレイに“SongNo0E EMPTY”と表示されます。



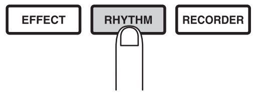
リズムセクションの動作には、リズムパターンを演奏する“パターンモード”とリズムソングを演奏する“ソングモード”の2種類があります。これらのモードは、リズムセクションの[SONG]キーと[PATTERN]キーを使って切り替えます。

ディスプレイに“SongNox (xにはソング番号が入ります）”と表示されているときは、リズムセクションがソングモードで動作します。

HINT

[SONG]キーまたは[PATTERN]キーを押した直後には、ディスプレイセクションの[RHYTHM]キーが点滅します。

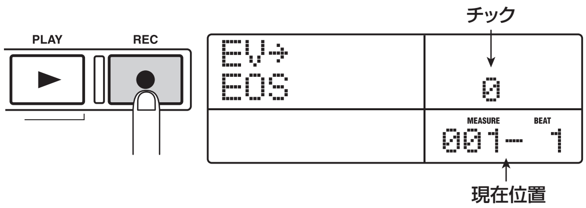
3. ディスプレイセクションの [RHYTHM] キーを押してください。



[RHYTHM]キーが点滅から点灯に変わり、リズムセクションがレコーダーセクションと切り離され、独立して操作できます。リズムセクションがこの状態のときに、リズムソング／リズムパターンのプログラムやエディットが行えます。

4. REC[●]キーを押してください。

REC[●]キーが点灯し、リズムソングにリズムパターンやコードなどの各種情報が入力可能となります。また、ディスプレイ右下のカウンターに現在位置（小節／拍単位）が表示されます。



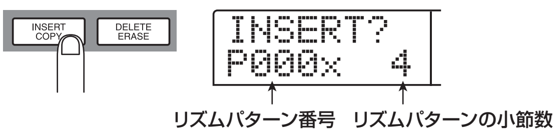
5. 上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“←PTN”と表示させてください。



通常この画面では、ディスプレイの2列目に、現在位置に入力されているパターン番号が表示されます。ただし、空のリズムソングにはリズムパターン情報が入力されていないため、この例ではパターン番号の代わりにリズムソングの終わりを表す“EOS”（エンドオブソング）の文字が表示されています。

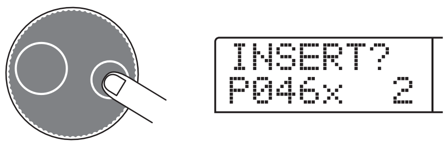
6. リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押してください。

ディスプレイの1列目に“INSERT?”と表示され、2列目にはリズムパターン番号とその小節数が表示されます。



7. **ダイアルを回して、挿入するリズムパターン番号を選んでください。**

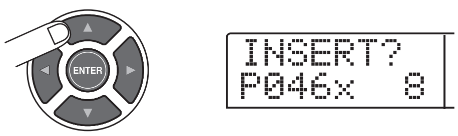
ここでは、リズムパターン番号046（ROCK17）を選びます。



8. **上下方向のカーソルキーを使って、リズムパターンの長さを指定してください。**

本来のリズムパターンよりも長くしたときは、同じリズムパターンがその小節数だけ繰り返されます。本来のリズムパターンより短くしたときは、リズムパターンの途中で次のリズムパターンへと切り替わります。

P.22の図では、046のリズムパターンが8小節繰り返されていますので、ここでは“8”と入力します。

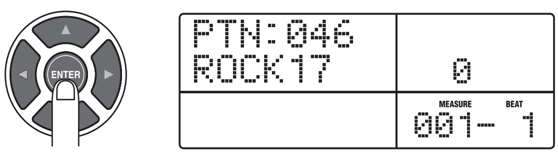


HINT

リズムパターンの途中で別のリズムパターンに切り替えることも可能です。例えば、本来2小節のリズムパターンの長さを7小節に指定すると、パターンを3回半繰り返したところで次のリズムパターンに切り替わります。

9. **リズムパターンの挿入を実行するには、[ENTER]キーを押してください。**

リズムソングの先頭に、リズムパターン番号が入力されます。



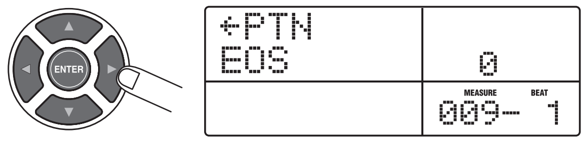
この状態で、リズムソングの先頭から8小節目まで、手順6で選択したリズムパターンが繰り返し演奏できるようになりました。

1	2	3	4
PATTERN 046	←	←	←

5	6	7	8
←	←	←	←

10. **右向きのカーソルキーを繰り返し押し、カウンターに“009-1”と表示させてください。**

左右のカーソルキーを押すと、リズムソングの現在位置を小節単位で移動できます。リズムソングの終わり（この場合は“9-1”）まで進ませると、ディスプレイに“EOS”の文字が表示されます。



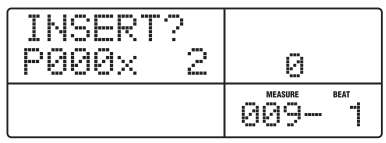
HINT

- リズムパターン情報が入力されていない小節では、“PTN”の文字の左側に“←”の記号が表示されます。この記号は、直前に入力されたリズムパターンを引き続き演奏することを表しています。
- REC[●] キーが点灯しているときに PLAY[▶] キーを押せば、現在位置で設定されているリズムパターンを繰り返し演奏できます。

11. **[INSERT/COPY] キーを押し、リズムパターンの挿入画面を表示させてください。**

12. **次に入力したいリズムパターン番号と繰り返す小節数を設定し、[ENTER]キーを押してください。**

P.22の図では9小節目から2小節間パターン000が繰り返されていますので、ここでは“P000x2”と入力してみます。



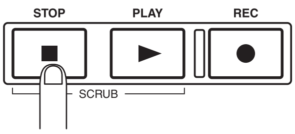
[ENTER]キーを押すと、9小節目の先頭に新しいリズムパターンが挿入され、“EOS”の表示が11小節目の先頭に移動します。

13. **同じ要領で、すべてのリズムパターンを挿入してください。**

14. **リズムパターンの挿入が終ったら、STOP[■]キーを押してください。**

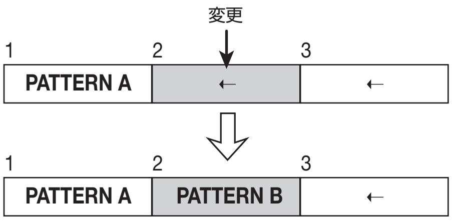
REC[●]キーが消灯し、リズムソング画面に戻ります。

ZERO[◀◀]キーを押してリズムソングの先頭に戻り、PLAY[▶]キーを押せば、作成したリズムソングを演奏できます。

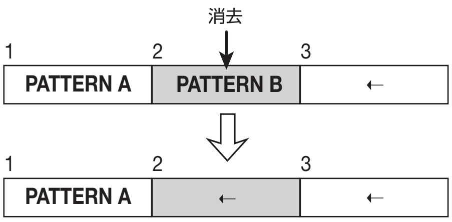


なお、入力したリズムパターンを修正したい場合は、REC[●]キーが点灯しているときに以下の操作を行ってください。

■入力したリズムパターンを変更するには
左右のカーソルキーを使って修正したいリズムパターン名を表示させ、ダイアルを回して変更したいリズムパターンを選んでください。



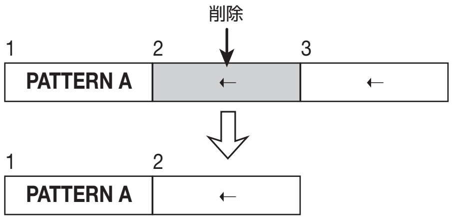
■入力したリズムパターンを消去するには
左右のカーソルキーを使って消去したいリズムパターン名を表示させ、リズムセクションの[DELETE/ERASE]キーを押してください。入力されているリズムパターンが消去され、表示が“←PTN”に変わります。



NOTE

・ 曲の先頭のリズムパターンを消去すると、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、無音になります。
・ 曲の途中でリズムパターンを消去すると、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、直前のリズムパターンが繰り返されます。

■特定の小節を削除するには
左右のカーソルキーを使って削除したい小節を呼び出し、上向きのカーソルキーを繰り返し押して“EV→”と表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押してください。“DELETE?”と表示されます。[ENTER]キーを押すと小節の削除を実行します。なお、それ以降のリズムパターン情報は1小節ずつ手前に詰まります。



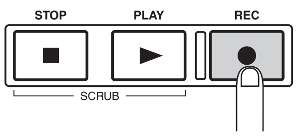
HINT

最初にダミーのリズムパターンを必要な小節数だけ挿入しておき、パターンが切り替わる小節のみ、後からリズムパターン情報を追加することも可能です。この方法を使えば、素早くリズムパターンを並べることができます。

2-2　コード情報を入力する

リズムパターン情報を入力したら、次にコード情報（ルートやコードの種類）を指定します。指定したコード情報に応じて、ベース音色のフレーズが変化します。
例えば、本来Eマイナーのフレーズを演奏するリズムパターンに対してGメジャーのコードを指定すると、ベースのフレーズがメジャーのスケールに沿ったものに変化し、さらにEからGへと移調されます。
なお、コード情報は小節単位、4分音符単位、16分音符単位で指定できます。リズムパターンの途中でコード／ルートを変更することも可能です。

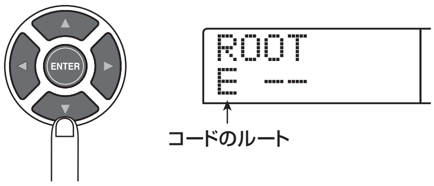
1. **リズムソングの先頭位置でREC[●]キーを押してください。**



先頭位置に戻すには、左右のカーソルキーを使用します。

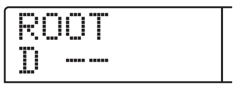
2. **下向きのカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイの1列目に“ROOT”と表示させてください。**

この状態でコードのルートが指定できます。例えばルートがEに設定されている場合、次のような表示になります。

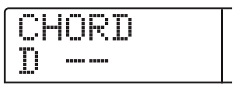


3. **ダイアルを回してコードのルートを設定してください。**

設定したルートに合わせてフレーズが移調されます。ここではDを設定します。



4. **もう一度下向きのカーソルキーを押し、ディスプレイの1列目に“CHORD”と表示させてください。**

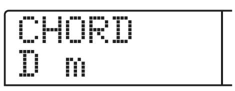


5. **ダイアルを回してコードの種類を設定してください。**

選択可能なコードの種類は、次の通りです。

表示	内容	表示	内容
---	無変換	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

ここではマイナー（m）を設定します。



HINT

コードの種類として“--”が選ばれているときは、ルートに応じた移調が行われるだけで、フレーズ自体は変換されません。オリジナルのフレーズをそのまま演奏したいときに選択します。

6. **次のコードを入力したい位置に移動し、手順 2 ～ 5と同じ要領でコード情報を入力してください。**

コード情報は、必ずしもリズムパターン情報と同じ位置に入力する必要はありません。リズムパターンの途中、あるいは小節の途中からでもコードを変更できます。

コード情報を指定するときに、現在位置を移動するには、次の方法があります。

●小節単位で移動する

左右のカーソルキーを押すと、前後の小節の先頭に移動します。

●1拍（4分音符）単位で移動する

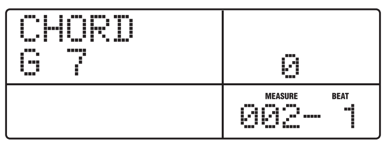
REW[◀◀]／FF[▶▶]キーを押すと、前後の4分音符の先頭に移動します。

●16分音符単位で移動する

上向きのカーソルキーを使ってディスプレイに“EV→”と表示させ、ダイアルを回すと、16分音符（12チック）単位で前後に移動できます。

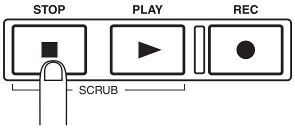


ここでは、左右のカーソルキーを使って2小節目の先頭（2-1）に移動し、G7のコードを入力します。



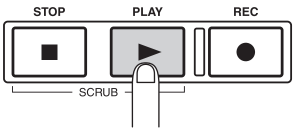
7. **同じ要領で、残りの小節にもルートやコードを設定してください。**

8. **入力が終ったら、STOP[■] キーを押してください。**



REC[●]キーが消灯し、リズムソング画面に戻ります。

9. **リズムソングの先頭に移動し、PLAY[▶] キーを押してください。**

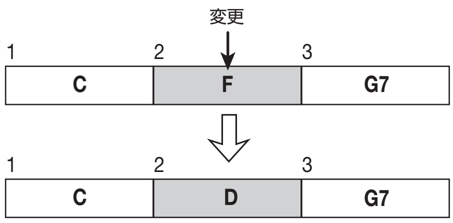


作成したリズムソングが演奏されます。リズムソングを停止させたいときは、STOP[■]キーを押します。

リズムソングの作成が終ったら、[EXIT]キーを押して、メイン画面に戻ってください。
なお、コードの設定を変更したい場合は、REC[●]キーが点灯しているときに次の操作を行ってください。

■ 入力されているルートまたはコードの種類を変更するには

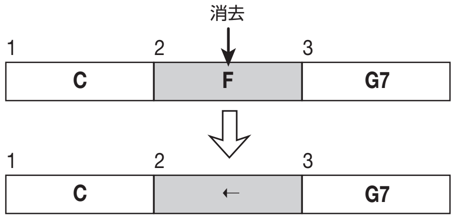
左右のカーソルキーを使って修正したい小節を呼び出し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイ1列目に“ROOT”（ルートを変更したいとき）または“CHORD”（コードの種類を変更したいとき）と表示させてください。ダイアルを回せば設定を変更できます。



NOTE
ルート／コード情報を変更すると、次にルート／コード情報が入力されている位置まで新しいルート／コードが有効となりますので、ご注意ください。

■ 入力されているコードの設定を消去するには

左右のカーソルキーを使って消去したいルート／コード情報を表示させ、リズムセクションの [DELETE/ERASE]キーを押してください。入力されているルート／コード情報が消去され、表示が“←ROOT”または“←CHORD”に変わります。



NOTE
コード情報を消去すると、次にコード情報が入力されている位置まで、直前のルート／コードが有効となりますので、ご注意ください。

ステップ３：
最初のトラックに録音する

このステップでは、作成したリズムソングの伴奏を聴きながら、最初のトラックに録音を行います。

3-1　入力感度と録音レベルを調節する

INPUT端子に接続した楽器の入力感度と、トラックに録音する信号レベル（録音レベル）を調節します。

1. **インプット端子に楽器やマイクを接続してください。**

● ギターやベースなどインピーダンスの高い楽器を接続するとき

フロントパネルのGUITAR/BASS 1端子またはGUITAR/BASS 2端子に接続します。

NOTE

プリアンプを内蔵した楽器や、出力レベルの高い楽器は、リアパネルのINPUT 1～6端子を使った方がよい結果が得られることもあります。

● マイクを接続するとき

リアパネルのINPUT 1～6端子（UNBALANCEまたはBALANCE）のうち、いずれか１つに接続します。

● シンセサイザーなどステレオのラインレベル機器を接続するとき

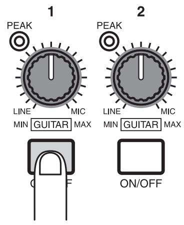
リアパネルのINPUT 1～6端子（UNBALANCEまたはBALANCE）のうち、いずれか２つに接続します。

NOTE

- フロントパネルとリアパネルで同じ番号の端子同士（GUITAR/BASS 1端子とINPUT 1端子、GUITAR/BASS 2端子とINPUT 2端子）の両方に楽器／マイクが接続されているときは、フロントパネルの端子が優先されます。
- リアパネルで同じ番号の端子（UNBALANCE と BALANCE）同士の両方に楽器／マイクが接続されているときは、アンバランス（フォーン端子）が優先されます。

2. **楽器またはマイクを接続した端子の　[ON/OFF]キーを押して、キーを点灯させてください。**

[ON/OFF]キーは、キーに対応する端子の有効（オン）／無効（オフ）を切り替えるのに使用します。キーが点灯しているときは、該当する端子が有効になります。



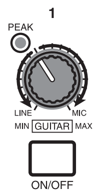
ステレオソースの楽器を接続した場合は、2つの端子の[ON/OFF]キーを同時に押して、キーを点灯させてください。通常は同時に２つまで有効にできます（3つ目の[ON/OFF]キーをオンにすると、最初にオンにしたキーが無効となります）。

HINT

[6TRACK RECORDING]キーをオンにすると、INPUT1～6端子に接続された楽器の信号をトラック1～6に同時録音できます。詳しくはP.47をご参照ください。

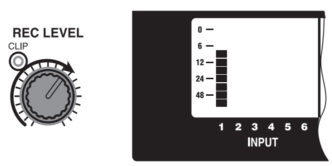
3. **楽器を演奏しながら [INPUT] コントロールを回し、入力感度を調節してください。**

楽器を最も強く弾いたときに、[PEAK]インジケーターが点灯する程度に、[INPUT]コントロールを調節します。



4. **楽器を演奏しながら、[REC　LEVEL]コントロールを回して録音レベルを調節してください。**

[REC LEVEL]コントロールは、[CLIP]インジケータが点灯しない範囲で、できるだけ高く設定します。現在の信号レベルは、ディスプレイ下部のINPUT欄で確認できます。

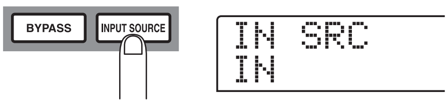


3-2　インサートエフェクトを設定する

MRS-1266で利用可能なエフェクトには、特定の信号経路にエフェクトを挿入する“インサートエフェクト”と、内蔵ミキサーのセンド／リターンを使って楽曲全体にエフェクトをかける“センドリターンエフェクト”の2種類があります。
ここでは、エフェクトで加工した音を録音するために、INPUT端子に接続した楽器にインサートエフェクトをかけてみます。

1. **エフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押してください。**

ディスプレイに“IN SRC IN”と表示されます。この画面では、インサートエフェクトの挿入位置を選択できます。違う内容が表示されたときは、ダイアルを回して表示を“IN SRC IN”に切り替えてください。

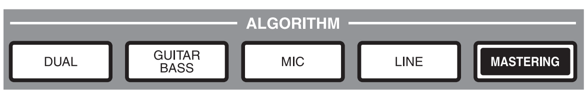


2. **ディスプレイセクションの [EFFECT] キーを押してください。**

キーが点灯し、内蔵エフェクトのパッチ（エフェクトの設定を保存したエフェクトプログラム）が選択可能となります。新規プロジェクトには、あらかじめ190種類のパッチが保存されており、これらのパッチを選ぶだけで、エフェクトの設定を瞬時に切り替えることができます。



3. **エフェクトセクションの [ALGORITHM] キーを使って、インサートエフェクトのアルゴリズムを選択してください。**



“アルゴリズム”とは、インサートエフェクトで同時に利用可能なエフェクトモジュール（単体エフェクト）の組み合わせのことです。インサーションエフェクトのパッチは、アルゴリズムごとに分類されているので、最初にアルゴリズムを選択します。

アルゴリズムには次の5種類があります。

●DUAL
ボーカルとギターの同時録音や、2本のギター／ベースの同時録音などに適したアルゴリズムです。

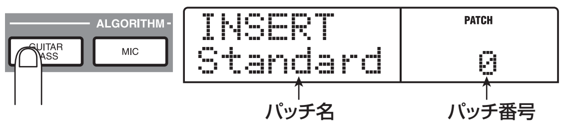
●GUITAR／BASS
ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。

●MIC
ボーカルなどの録音に適したアルゴリズムです。

●LINE
主にシンセサイザーや電子ピアノなど、ステレオソースの楽器を録音するのに適したアルゴリズムです。

●MASTERING
ステレオミックスの信号を加工するのに適したアルゴリズムです。

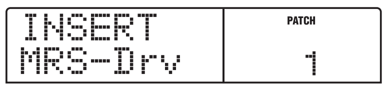
例えば[GUITAR/BASS]キーを押したときはそのキーが点灯して、GUITAR/BASSアルゴリズムを使用するパッチが選択可能となります。



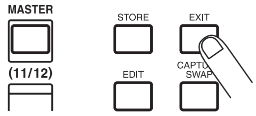
HINT

各アルゴリズムの詳しい説明はP.118をご参照ください。

3. **ダイアルを回してパッチを選んでください。**



4. **[EXIT]キーを押してください。**



メイン画面に戻ります。

HINT
インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、メイン画面で[BYPASS]キーを押してください。キーが点灯してインサートエフェクトがバイパス状態になります。もう一度[BYPASS]キーを押すと、バイパスが解除されます。

3-3 トラックを選んで録音する

インサートエフェクトをかけた入力信号をトラックに録音します。

1. 必要に応じて、楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回し、録音レベルを再調節してください。

インサートエフェクトは、初期状態で[REC LEVEL]コントロールの直前に挿入されます。このため、選んだパッチによっては信号レベルが変化することがあります。

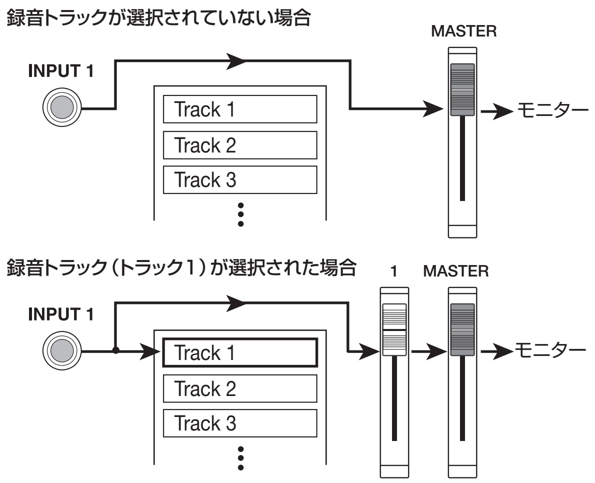
2. レコーダーが停止していることを確認し、録音先となるトラックのステータスキー（1〜8、9/10）を繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。

ステータスキー1〜8、9/10は、それぞれトラック1〜8、9/10のミュートのオン／オフや、録音トラックの選択に利用します。キーを押すたびに、

●キーが緑色に点灯（ミュート＝オフ）
↓
●消灯（ミュート＝オン）
↓
●赤く点灯（録音トラックとして選択）

の順に変わります。

ステータスキーを赤く点灯させると、入力信号の流れが次のように変わります。



なお、ステレオソースを録音するときは、次の方法で録音先のトラックを選びます。

● ステレオトラック（トラック9/10）にステレオ録音する場合

ステータスキー9/10を赤く点灯させてください。番号の小さい端子の信号がトラック9、もう一方の端子の信号がトラック10に送られます。

● トラック1〜8にステレオで録音する場合

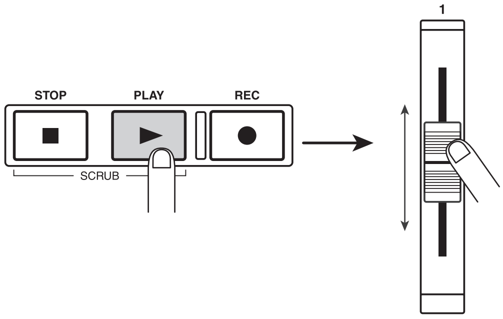
1／2、3／4、5／6、7／8のいずれかの組み合わせでステータスキーを同時に押し、キーを赤く点灯させてください。番号の小さい端子の信号が奇数トラック、もう一方の端子の信号が偶数トラックに送られます。

● トラック1〜8にモノラルで録音する場合

1〜8のいずれか単体のステータスキーを赤く点灯させてください。両方の信号がミックスされて該当するトラックに送られます。

HINT
同時に録音可能なトラック数は、通常モノラルトラック×2、またはステレオトラック×1に限られます。ただし、[6TRACK RECORDING]キーを押したときは、INPUT 1〜6端子から入力された信号を直接トラック1〜6に録音できます（詳しくは→P.47）。

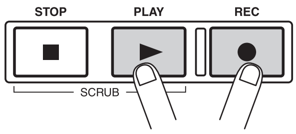
3. PLAY[▶] キーを押してリズムソングを聴きながら、録音先に選んだトラックのフェーダーを操作し、入力信号のモニターレベルを調節してください。



必要ならば、[DRUM]／[BASS]のフェーダーでリズムセクションの音量も調節できます。調節が終ったら、STOP[■]　キーを押してリズムソングを停止させ、ZERO[⏮]キーを押して楽曲の先頭に戻します。

4. **録音を開始するには、ZERO[⏮] キーを押して楽曲の先頭に移動し、REC[●]キーを押しながら、PLAY[▶]キーを押してください。**

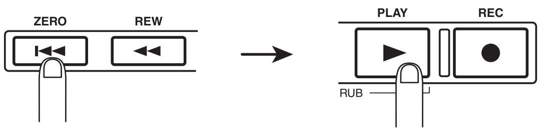
REC[●]キーとPLAY[▶]キーが点灯し、録音が始まります。リズムソングを聴きながら、楽器の演奏を録音してみましょう。



5. **録音が終ったら、STOP[■]　キーを押してください。**

REC[●]キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。

6. **録音内容を聴くには、ZERO[⏮] キーを押して楽曲の先頭に移動し、PLAY[▶]キーを押してください。**



リズムソングの演奏と同時にトラックが再生されます。録音をやり直したい場合は、手順2～6を繰り返します。

7. **録音内容に満足したら、録音したトラックのステータスキーを押して、緑色に点灯させてください。**

HINT

- 録音内容は、トラック単位で、または範囲を指定してコピーや消去などの編集が行えます（→P.54）。
- 各トラックに用意されている　V　テイクを切り替えれば、現在のテイクを残したまま新たなテイクに録音できます（→P.38）。
- レコーダーが停止しているときには、REW[◀◀]　／　FF[▶▶]キー、ダイアルを使って位置の移動（ロケート）が行えます（→P.40）。

ステップ 4：オーバーダビングする

このステップでは、リズムソングと録音済みトラックを聴きながら、別のトラックに他の楽器やマイクをオーバーダビング（重ね録音）します。

4-1 インサートエフェクトのパッチを選ぶ

入力信号にインサートエフェクトをかけます。

1. **ステップ 2-1 を参考に、楽器の接続と入力感度を設定してください。**

2. **[ALGORITHM] キーを使って、インサートエフェクトのアルゴリズムを選択してください。**

3. **ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。**

4. **[EXIT]キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

4-2 トラックを選んで録音する

録音レベルを設定し、次のトラックにオーバーダビングを行います。

1. **楽器を演奏しながら [REC LEVEL] コントロールを回して、録音レベルを調節してください。**

2. **レコーダーが停止した状態で録音先となるトラックのステータスキーを繰り返し押し、キーを赤く点灯させてください。**

3. **録音先のフェーダーを操作してモニターレベルを調節してください。**

必要ならばPLAY[▶]キーを押し、[DRUM]／[BASS]フェーダーや録音済みトラックのフェーダーを使って、リズムソングやトラックの音量バランスを調節できます。

4. **ZERO[⏮] キーを押して、楽曲の先頭に戻ってください。**

5. **録音を開始するには REC[●] キーを押しながら、PLAY[▶] キーを押してください。**

REC[●] キーとPLAY[▶]キーが点灯し、録音が始まります。リズムソングと録音済みトラックの再生音を聴きながら、楽器を録音してみましょう。

6. **録音を終了したいときは、STOP[■] キーを押してください。**

REC[●] キーとPLAY[▶]キーが消灯し、録音が終了します。

HINT

トラックの一部のみ録音をやり直したいときは、パンチイン／アウト機能が利用できます （→P.40）。

7. **録音内容を聴くには、ZERO[⏮] キーを押して楽曲の先頭に戻り、PLAY[▶] キーを押してください。**

リズムソングの演奏と同時に、録音済みのトラックが再生されます。録音内容に満足したら、録音トラックのステータスキーを押して、緑色に点灯させてください。

同じ要領で、残りのトラックにも録音してみましょう。

ステップ 5：ミックスダウンする

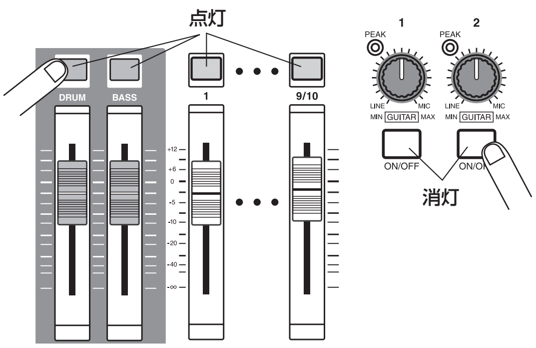
このステップでは、リズムセクションと録音済みトラックの音量やパンを整え、センドリターンエフェクトやインサートエフェクトをかけて、楽曲を仕上げます。

5-1　音量／パン／EQを調節する

ミキサーセクションの各トラックやドラム／ベース音色の音量、パン（ステレオの左右の位置）、EQを調節してミックスを整えます。

■音量を調節する

1. **録音済みトラックのステータスキーと [DRUM] ／ [BASS] ステータスキーを緑色に点灯させてください。また、インプットセクションの [ON/OFF] キーを押して、すべて消灯させてください。**



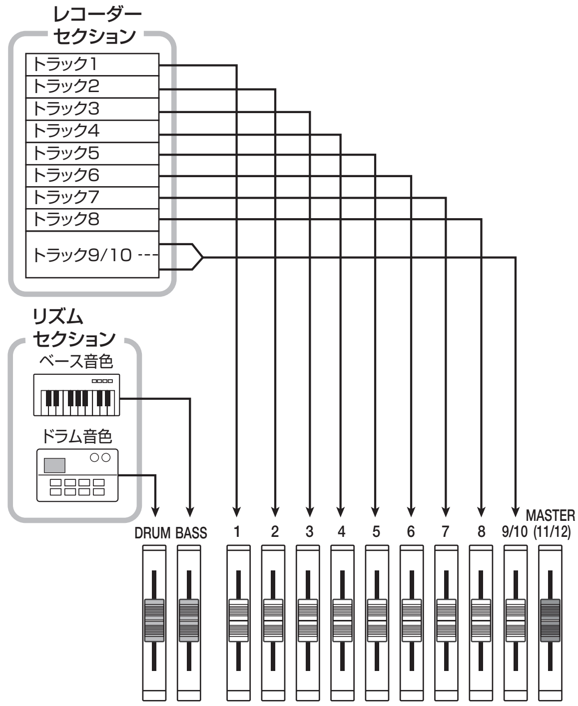
HINT

インプット端子からの入力信号を加えてミックスダウンすることも可能です。これを行うには、該当する端子の[ON/OFF]キーをオンにします。

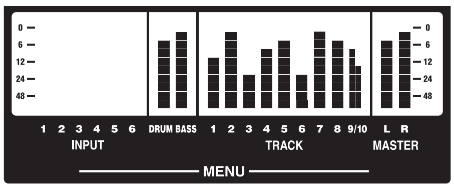
2. **[MASTER] フェーダーを0（0dB）の位置に合わせてください。**

3. **PLAY[▶] キーを押して楽曲を再生しながら、録音済みトラックのフェーダーと [DRUM] ／ [BASS] フェーダーを使って、音量バランスを調節してください。**

リズムセクションや各トラックの信号は、内蔵ミキサーの対応するフェーダーへと送られます。リズムセクション／各トラックの送り先となるフェーダーは次の通りです。



ディスプレイ下部のレベルメーターには、フェーダー通過後の各トラックやドラム／ベース音色の信号レベルが表示されます。また、レベルメーターのMASTER L／Rには、[MASTER]フェーダー通過後の信号レベルが表示されます。音量を調節するときは、各レベルメーターの0（dB）のドットが点灯しないように注意しながら、ミックスを調節してください。



HINT

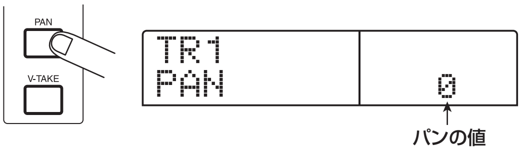
必要ならば、レベルメーターにフェーダー通過前の信号レベルを表示することも可能です（→P.156）。

■パンを調節する

4. **メイン画面で、トラックパラメーターセクションの[PAN] キーを押してください。**

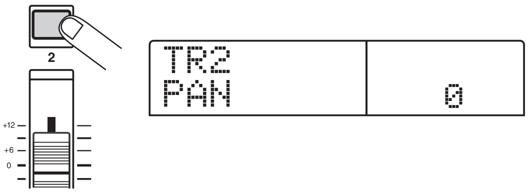
トラックパラメーターセクションのキーを押すと、各トラックやドラム／ベース音色のパン、EQ、エフェクトセンドレベルなどを個別に調節するトラックパラメーターメニューが表示されます。次の図は、[PAN] キーを

押したときの画面です。



5. **パンを調節したいトラックのステータスキー（または[DRUM]／[BASS]ステータスキー）を押してください。**

選択したステータスキーが橙色に点灯します。トラックパラメーターメニューが表示されているときは、ステータスキー（または左右のカーソルキー）を使って、操作するトラックやドラム／ベース音色を選択します。



6. **ダイアルを回してパンを調節してください。**

パンの設定値は、L100（左端）〜0（中央）〜R100（右端）の範囲で調節できます。

7. **手順5〜6を繰り返して、他のトラックのパンも同じように調節してください。**

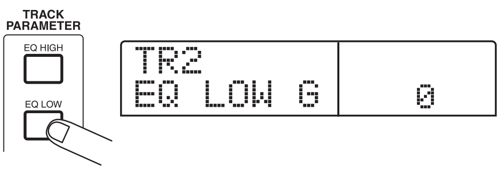
HINT

トラック9/10、およびドラム音色では、PANパラメーターは左右の音量バランスを調節するBALANCEパラメーターとして機能します。

■EQを調節する

8. **トラックごとのEQを調節するには、[EQ HIGH]キーまたは[EQ LOW]キーを押してください。**

[EQ HIGH]キーを押したときは高音域用EQのパラメーター、[EQ LOW]キーを押したときは低音域用EQのパラメーターが表示されます。



9. **EQを調節したいトラックのステータスキー（または[DRUM]／[BASS]ステータスキー）を押してください。**

10. **上下のカーソルキーを使って調節したいEQパラメーターを選び、ダイアルを回して設定値を変更してください。**

選択可能なパラメーターとその設定値は次の通りです。

● [EQ HIGH]キーを押した場合

・ EQ HI G

−12〜0〜12（dB）の範囲で高音域のブースト／カット量を調節します。

・ EQ HI F

500〜18000（Hz）の範囲でブースト／カットする周波数を調節します。

● [EQ LOW]キーを押した場合

・ EQ LO G

−12〜0〜12（dB）の範囲で低音域のブースト／カット量を調節します。

・ EQ LO F

40〜1600（Hz）の範囲でブースト／カットする周波数を調節します。

HINT

- EQ HI G／EQ HI Fパラメーターの画面が表示されているときに[EQ HIGH]キーを押すと、高音域用EQのオン／オフが切り替わります（オフのときはキーが消灯します）。
- EQ LO G／EQ LO Fパラメーターの画面が表示されているときに[EQ LOW]キーを押すと、低音域用EQのオン／オフが切り替わります（オフのときはキーが消灯します）。

11. **他のトラックやドラム／ベース音色のEQも同じ要領で設定してください。**

12. **設定が終ったら、[EXIT]キーを押してください。**

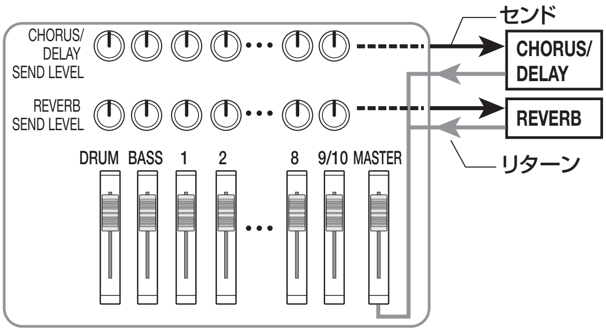
メイン画面に戻ります。

HINT

ここで設定したパラメーターの設定値は、シーン（→P.82）に記録できます。

5-2　センドリターンエフェクトを使う

センドリターンエフェクトとは、ミキサーセクションのセンド／リターンに直結された内蔵エフェクトです。MRS-1266では、リバーブとコーラス／ディレイの2種類のセンドリターンエフェクトが利用できます。次の図は、センドリターンエフェクトの信号の流れを表したものです。



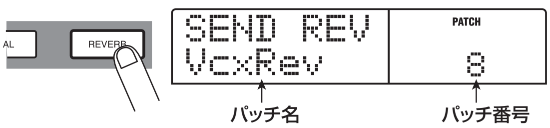
センドリターンエフェクトのかかり具合は、トラックまたはドラム／ベース音色ごとのセンドレベル（各エフェクトに送られる信号のレベル）で調節します。センドレベルを上げるほどエフェクトへ送られる信号のレベルが上がり、そのトラックまたはドラム／ベース音色のエフェクトのかかり具合が深くなります。
ここではセンドリターンエフェクトのパッチを選び、トラックごとにセンドレベルを調節して、リバーブやコーラス／ディレイのかかり具合を調節します。

■センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

新規作成したプロジェクトには、あらかじめリバーブやコーラス／ディレイ用のパッチが30種類プリセットされています。パッチの選択方法は、次の通りです。

1. **エフェクトセクションの［REVERB］キーまたは［CHORUS/DELAY］キーを押してください。**

リバーブのパッチを選ぶには[REVERB]キー、コーラス／ディレイのパッチを選ぶには[CHORUS/DELAY]キーを押します。キーを押した直後には、現在選ばれているパッチが表示されます。例えば[REVERB]キーを押したときには、次のような表示となります。



2. **ダイアルを回してパッチを選んでください。**

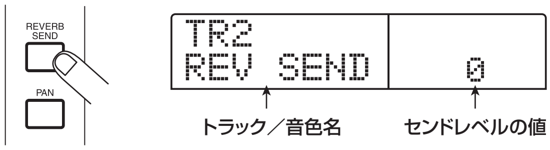
3. **パッチの選択が終ったら、[EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。必要ならば、引き続き[CHORUS/DELAY]キーを押して、コーラス／ディレイのパッチも選択してください。

■センドリターンエフェクトのセンドレベルを調節する

4. **トラックパラメーターセクションの［REVERB SEND]キーまたは、[CHORUS/DELAY SEND]キーを押してください。**

リバーブのかかり具合を調節するには［REVERB SEND]キー、コーラス／ディレイのかかり具合を調節するには[CHORUS/DELAY SEND]キーを押します。キーを押すと、ステータスキーが点灯しているトラックまたはドラム／ベース音色のエフェクトセンドレベルが表示されます。例えば、[REVERB SEND]キーを押した場合は、ディスプレイの表示が次のように変わります。



5. **センドレベルを調節したいトラックのステータスキー（または[DRUM]／[BASS]ステータスキー）を押してください。**

ディスプレイに選択したトラックまたは音色のセンドレベルが表示されます。

6. **PLAY[▶］キーを押して楽曲を聴きながら、ダイアルを回してセンドレベルを設定してください。**

7. **同じ要領で他のトラック／音色のセンドレベルも調節してください。**

8. **設定が済んだら[EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

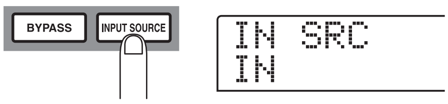
5-3　マスタリングエフェクトをかける

インサートエフェクトを[MASTER]フェーダーの直前に挿入すれば、MASTERINGアルゴリズムのパッチを使って、楽曲全体のダイナミクスや音質を加工できます。ここでは、楽曲全体にインサートエフェクトをかけてみましょう。

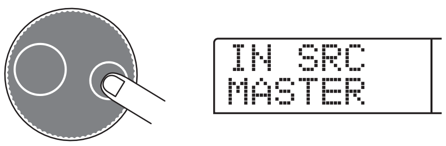
■インサートエフェクトの挿入先を変更する

1. メイン画面でエフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押してください。

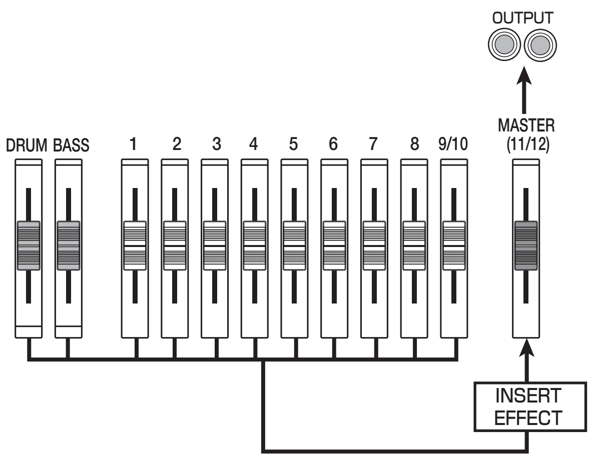
キーが点滅し、ディスプレイに“IN SRC IN”と表示されます。この画面では、インサートエフェクトの挿入先を変更できます。



2. ダイアルを回して、ディスプレイに“IN SRC MASTER“と表示させてください。



インサートエフェクトが[MASTER]フェーダーの直前に挿入されます。この状態で、楽曲全体の信号を加工できます。



HINT

インサートエフェクトは、ミキサーセクションの任意のトラック、またはドラム／ベース音色の信号経路に挿入することもできます（→P.119）。

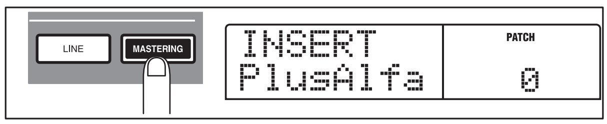
3. [EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

■インサートエフェクトのパッチを選ぶ

4. エフェクトセクションの[MASTERING]キーを押してください。

インサートエフェクトのMASTERINGアルゴリズムが選ばれます。ディスプレイには、現在選択されているパッチが表示されます。



5. ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

6. PLAY[▶]キーを押して、楽曲を再生してみましょう。

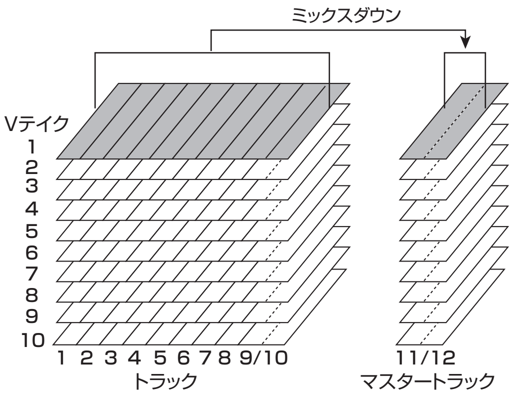
インサートエフェクトで加工された楽曲が[MASTER]フェーダーの直前に送られます。必要ならば、パッチの内容をエディットして効果を細かく調節できます。

7. 効果を確認したらSTOP[■] キーを押して再生を停止し、[EXIT]キーを押してください。

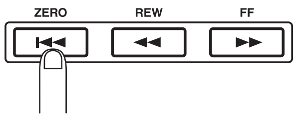
メイン画面に戻ります。

5-4　マスタートラックに録音する

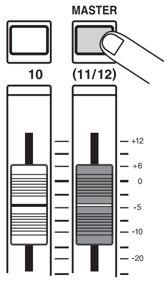
最後の仕上げとして、ステレオにミックスされた楽曲をマスタートラックに録音します。マスタートラックとは、ミックスダウン専用のステレオトラックのことで、通常のトラックと同じように10本のVテイクが使用できます。



1. **ZERO[⏮] キーを押して楽曲の先頭に戻してください。**

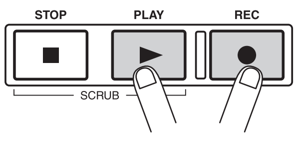


2. **[MASTER]ステータスキーを繰り返し押して、キーを赤く点灯させてください。**



マスタートラックが録音可能な状態になります。

3. **REC[●] キーを押しながら PLAY[▶] キーを押してください。**



マスタートラックへの録音が始まります。マスタートラックには、[MASTER] フェーダーを通過した信号（インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトがかかった信号）が録音されます。

4. **録音が終ったら、STOP[■] キーを押してください。**

レコーダー／リズムセクションの走行が停止します。

5. **[MASTER] ステータスキーを繰り返し押して、キーを緑色に点灯させてください。**

キーが緑色に点灯しているときには、マスタートラックの内容を再生できます。このとき、他のステータスキー（[DRUM]、[BASS]、1〜8、9/10）は自動的に消灯し、強制的にミュートされます。

6. **ZERO[⏮] キーを押して楽曲を先頭に戻し、PLAY [▶] キーを押してください。**

マスタートラックが再生されます。停止させたいときは、STOP[■] キーを押してください。

7. **MRS-1266 の動作を元に戻すには、[MASTER] ステータスキーを繰り返し押して、キーを消灯させてください。**



マスタートラック以外のトラック／音色の強制ミュートが解除され、ステータスキーが以前の状態に戻ります。

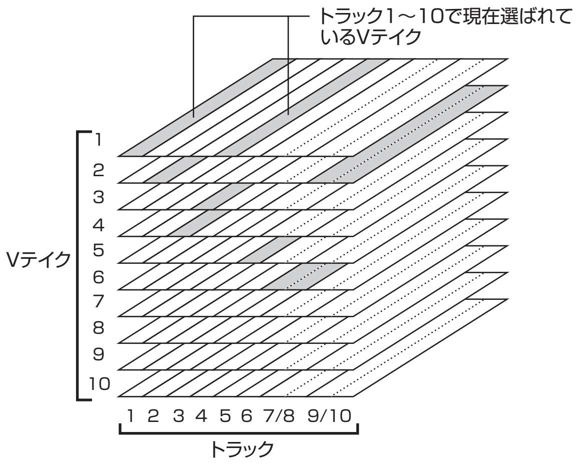
HINT

- CD-R/RW ドライブを使えば、マスタートラックの内容を CD-R/RW メディアに書き込み、オーディオ CD を作成できます。詳しくは P.129 をご参照ください。
- マスタートラックの内容を後から編集することも可能です。

リファレンス[レコーダー]

V テイクを使う

レコーダーのトラック1～10およびマスタートラックには、それぞれ10本の仮想トラック（これをVテイクと呼びます）が含まれており、トラックごとにいずれか1本のVテイクを選択して録音／再生を行います。例えば、ボーカルやギターソロなどのパートを、Vテイクを切り替えながら何回か録音しておき、後からベストのVテイクを選択する、といった使い方ができます。

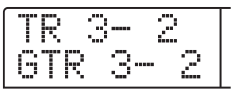


Vテイクを切り替える

トラック1～10で使用するVテイクを選択します。

1. **メイン画面で、トラックパラメーターセクションの[V-TAKE]キーを押してください。**

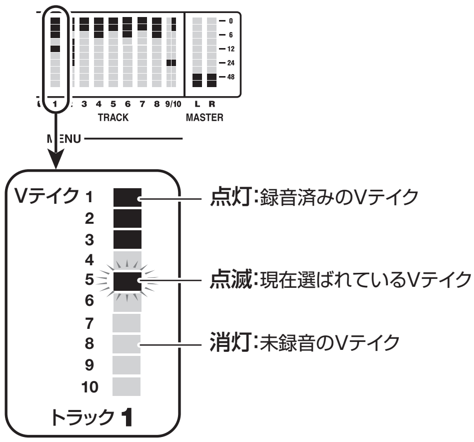
[V-TAKE]キーが点灯し、ディスプレイにトラック番号とVテイク番号、Vテイクの名前が表示されます。



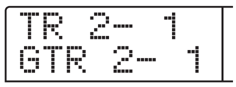
HINT

録音されていないVテイクが選ばれているときは、Vテイクの名前の位置に“NO DATA”と表示されます。

また、レベルメーターでは、各トラックごとのVテイクの状態を、ドットの点灯（録音済みのVテイク）／消灯（録音されていないVテイク）で表します。
点滅しているドットは、各トラックで現在選ばれているVテイクです。（録音済み/未録音のVテイクが同期して点滅します。）



2. **左右のカーソルキーを使って、トラックを選択してください。**



HINT

ステータスキー（1～8、9/10、[MASTER]）を使ってトラックを選択することも可能です。トラック9/10の場合は、ステータスキーを押すごとにトラック9と10が切り替わります。

3. **ダイアルを回してVテイクを選択してください。**

HINT

トラック9/10では、トラックごとに異なるVテイクを選ぶことができます。

4. **必要に応じて手順2～3を繰り返し、トラックごとのVテイクを選択してください。**

5. **Vテイクの選択を終了したい場合は、[EXIT] キーを押してください。**

[V-TAKE]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

Vテイクに名前を付ける

録音済みのVテイクには、次のような初期設定の名前が自動的に付けられます。

・ DULxx-yy
DUALアルゴリズムのインサートエフェクトを通して録音されたVテイク

・ GTRxx-yy
GUITAR/BASSアルゴリズムのインサートエフェクトを通して録音されたVテイク

・ MICxx-yy
MICアルゴリズムのインサートエフェクトを通して録音されたVテイク

・ LINxx-yy
LINEアルゴリズムのインサートエフェクトを通して録音されたVテイク

・ MASxx-yy
MASTERINGアルゴリズムのインサートエフェクトを通して録音されたVテイク

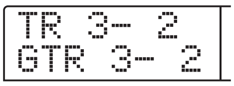
・ BYPxx-yy
インサートエフェクトを通さずに録音されたVテイク

・ BOUxx-yy
バウンス機能を使って録音されたVテイク

これらの名前は必要に応じて変更することができます。

1. メイン画面で、トラックパラメーターセクションの[V-TAKE]キーを押してください。

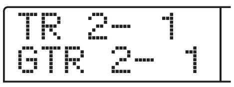
[V-TAKE]キーが点灯し、ディスプレイにトラック番号とVテイク番号、Vテイクの名前が表示されます。



NOTE
Vテイクの名前を変更できるのは、トラック1〜10で現在選ばれているVテイクに限られます。

2. 左右のカーソルキーを使って、V テイクの名前を変更するトラックを選択してください。

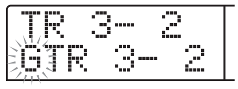
ステータスキー（1〜8、9/10、[MASTER]）を使ってトラックを選択することもできます。



NOTE
録音されていないVテイク（“NO DATA”と表示されています）の名前は変更できません。

3. [EDIT]キーを押してください。

Vテイクの名前の1文字目が点滅します。この点滅は、変更可能であることを示しています。



4. 左右のカーソルキーを使って、変更したい文字の位置に点滅部分を移動させてください。

5. ダイアルを回して文字を変更してください。

選択できる文字の種類は、次の通りです。

数字： 0〜9
英文字： A〜Z、a〜z
記号： （スペース）! " # $ % & ' ( ) ＊ + , - . /: ; <
> = ?@ [ ] ^ _ ` { } ¦ ￥ ← →

6. 手順4 〜 5を繰り返し、希望する名前を付けてください。

7. 名前の入力が終了したら、[EXIT] キーを押してください。

新しい名前が確定し、手順2の状態に戻ります。必要に応じて他のVテイクの名前を変更してください。

8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

[V-TAKE]キーが消灯します。

HINT
Vテイクの録音データが消去されると、そのVテイクの名前は“NO DATA”に戻ります。

曲の好きな位置に移動する（ロケート機能）

曲の位置を、時間単位（分／秒／ミリ秒）や小節単位（小節／拍／チック）で指定し、その位置に移動（ロケート）します。



1. レコーダー停止中に、メイン画面で左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、変更したい単位を選択してください。

例えば、“分”を変更したいときは次の図のように“M”の文字を点滅させます。



2. ダイアルを回して、現在点滅している単位の数値を変更してください。

時間表示では分／秒／ミリ秒、小節表示では小節／拍／チックの各単位を変更できます。値を変更すると、即座に指定された位置へとロケートします。また、PLAY[▶]キーを押せば、ロケートした位置から再生を始めます。

一部のみを録音し直す（パンチイン／アウト機能）

“パンチイン／アウト”とは、既に録音されているトラックの一部分のみを録音し直す機能です。トラックを再生状態から録音状態に切り替える操作を“パンチイン”、録音状態から再生状態に戻す操作を“パンチアウト”と呼びます。

MRS-1266では、パネル上のキーやフットスイッチ（別売）を使ってパンチイン／アウトを手動で行う“マニュアルパンチイン／アウト”と、あらかじめ位置を指定して自動的にパンチイン／アウトを行う“オートパンチイン／アウト”の2種類が利用できます。

マニュアルパンチイン／アウト

ここでは、パネル上のキーやフットスイッチ（別売）を使って、トラックの一部分を録音し直すマニュアルパンチイン／アウトについて説明します。

HINT

フットスイッチを使ってパンチイン／アウトを行うときは、フットスイッチZOOM FS01/FS02（別売）をフロントパネルのFOOT SW端子に接続してください。

NOTE

MRS-1266が初期状態のときは、FOOT SW端子に接続されたフットスイッチを使って、レコーダーの再生／停止をコントロールするように設定されています。パンチイン／アウト操作をフットスイッチで行うときは、フットスイッチの設定を変更する必要があります（→P.153）。

1. 録音をやり直したいトラックのステータスキーを何度か押して、ステータスキーを赤く点灯させてください。

2. そのトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。

3. インプット端子に接続した楽器を演奏しながら、[INPUT]コントロール、[REC LEVEL]コントロールを操作して録音レベルを調節してください。

必要に応じて、レコーダーを再生しながらミキサーセクションのフェーダーを操作し、録音する楽器の入力レベルとトラックの再生レベルのミックスバランスを調節してください。

4. パンチインする位置よりも数小節手前の位置にロケートし、PLAY[▶] キーを押してレコーダーの再生を始めてください。

5. パンチインしたい位置で、REC[●] キーを押してください（またはフットスイッチを踏んでください）。

REC[●]キーが点灯し、トラックの録音が開始されます。

6. パンチアウトしたい位置で、もう一度REC[●]キーを押してください（またはもう一度フットスイッチを踏んでください）。

REC[●]キーが消灯し、録音から再生に切り替わります。

7. 再生を停止するには、STOP[■] キーを押してください。

8. 録音内容を確認するには、パンチインした地点よりも少し手前の位置にロケートし、PLAY[▶] キーを押してください。

オートパンチイン／アウト

パンチイン／アウトの操作がマニュアルでは難しいとき（例えば、演奏者自身がMRS-1266の操作を兼ねる場合、素早いタイミングで再生／録音を切り替えなければならない場合など）、あらかじめ決められた位置で自動的に録音／再生が切り替わるオートパンチイン／アウト機能が便利です。



オートパンチイン／アウトを実行するには、あらかじめインポイント（再生から録音に切り替わる位置）とアウトポイント（録音から再生に切り替わる位置）を設定する必要があります。

1. 録音をやり直したいトラックのフェーダーを適切な位置まで上げてください。

2. インプット端子に接続した楽器を演奏しながら、[INPUT]コントロール、[REC LEVEL]コントロールを操作して録音レベルを調節してください。

3. パンチインしたい位置までロケートし、コントロールセクションの[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅し、録音開始位置となる“インポイント”が設定されます。

4. パンチアウトしたい位置までロケートし、もう一度[AUTO PUNCH IN/OUT]キーを押してください。

[AUTO PUNCH IN/OUT]キーが点滅から点灯に変わり、録音の終了位置となる“アウトポイント”が設定されます。この点灯は、オートパンチイン／アウト機能が有効になったことを表しています。

HINT

イン／アウトポイントを正確に指定したい場合は、スクラブ機能（→P.52）を使って位置を検索し、その位置にあらかじめマーク（→P.49）を設定しておくと便利です。

5. インポイントの少し手前の位置にレコーダーをロケートしてください。

6. パンチイン／アウトしたいトラックのステータスキーを何度か押して、ステータスキーを赤く点滅させてください。

NOTE

レコーダーの現在の位置がインポイントとアウトポイントの範囲内にあるときは、ステータスキーが赤く点灯します。このときは、もう一度ロケート操作を行って、確実にインポイントより手前にロケートしてください。

7. オートパンチイン／アウトのリハーサルを行うには、PLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーの再生が開始されます。インポイントに達すると、該当するトラックがミュートされ、アウトポイントに達するとミュートが解除されます（この間、入力信号は常にモニターできます）。この操作を行ってもトラックには何も録音／消去はされません。

リハーサルが終わったら、再度インポイントの少し手前の位置にレコーダーをロケートしてください。また、必要に応じてイン／アウトポイントの位置を調節してください。

8. オートパンチイン／アウトの本番を行うには、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押し

てください。

レコーダーの再生が開始されます。インポイントに達すると自動的に録音が始まり（パンチイン）、アウトポイントに達すると録音が解除されて再生に戻ります（パンチアウト）。

9. 再生を停止させるには、STOP[■] キーを押してください。

10. 録音内容を確認するには、パンチイン／アウトしたトラックのステータスキーを押して緑に点灯させ、インポイントよりも少し手前の位置にロケートし、PLAY[▶] キーを押してください。

パンチイン／アウトをやり直したいときは、手順5～9を繰り返してください。

11. パンチイン／アウトを終了するには、[AUTO PUNCH IN/OUT] キーを押して消灯させてください。

オートパンチイン／アウト機能が解除され、インポイント／アウトポイントの設定が消去されます。

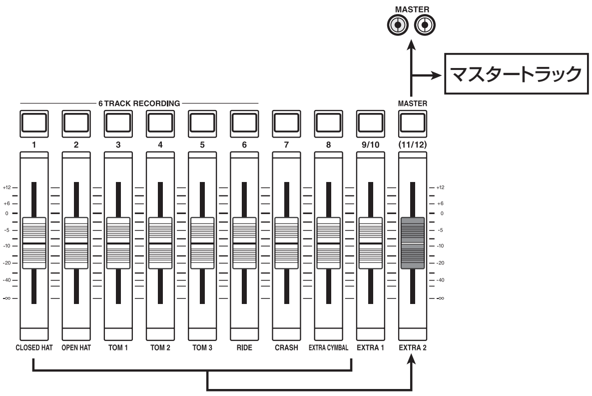
複数のトラックをマスタートラックにまとめる（ミックスダウン機能）

ここでは、録音済みトラックやリズムセクションの再生音をステレオにミックスし、マスタートラックに録音するミックスダウン機能について説明します。

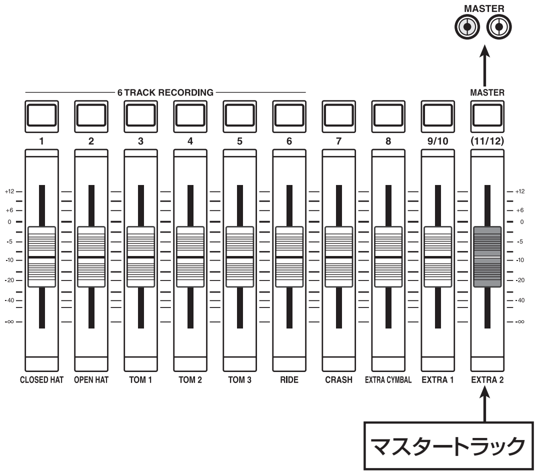
マスタートラックについて

マスタートラックとは、通常のトラック1～10から独立して用意されているステレオ仕様のトラックです。通常マスタートラックは、最終的なステレオミックスを記録するミックスダウン専用のトラックとして利用します。また、マスタートラックに録音された内容は、オーディオCDを作成するときの素材として利用できます。

MRS-1266 では、1つのプロジェクトにつき1本のマスタートラックを使用できます。通常のトラック1～10と同様に、マスタートラックにも10本の仮想トラック（Vテイク）が含まれています。バランスの異なる複数のミックスを別のVテイクに記録しておき、後から最良のテイクを選択することができます。



マスタートラックを録音状態にすると、[MASTER] フェーダー通過後の信号（OUTPUT端子から出力される信号と同じもの）が録音されます。



ミックスダウン操作

ここでは、トラック1～10とリズムセクション（ドラム+ベース）の演奏をステレオにミックスし、マスタートラックに録音する方法を説明します。

1. トラックパラメーターセクションの [V-TAKE] キーを押して点灯させてください。

トラックごとのVテイクを選択する画面が表示されます。

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

2. [MASTER]ステータスキーを押してください。

マスタートラックが選択されます。ディスプレイに、マスタートラックで現在選ばれているVテイク番号と名前が表示されます（録音されていないVテイクの場合は、名前の位置に“NO DATA”と表示されます）。

```
TR M- 1
NO DATA
```

HINT

[MASTER]ステータスキーを押す代わりに、左右のカーソルキーを使ってマスタートラックを選ぶこともできます。

3. Vテイクを変更するには、ダイアルを回してください。

4. Vテイクの選択が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

[V-TAKE]キーが消灯し、メイン画面に戻ります。

5. メイン画面で[MASTER]ステータスキーを何度か押し、ステータスキーを赤く点灯させてください。

マスタートラックが録音可能となります。

キーが赤く点灯している間は、その他のトラックやリズムセクション、エフェクトは通常通り動作します。

HINT

マスタートラックには、[MASTER]フェーダーを通過した信号が送られます。これはOUTPUT端子から出力される信号と同じものです。

6. レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。

各トラックの音量バランスはもちろん、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトの効果もそのままマスタートラックに反映されます。また、レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

7. ミックスダウンを実行するには、ZERO[⏮] キーを押してレコーダーを先頭に戻し、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。

マスタートラックへの録音が開始されます。

8. 録音が終わったら STOP[■] キーを押してください。

マスタートラックを再生する

録音済みのマスタートラックを再生します。

1. **メイン画面で[MASTER] ステータスキーを何度か押し、ステータスキーを緑色に点灯させてください。**

マスタートラックの再生モードとなります。このモードが有効な間、他のステータスキーはすべて消灯し、他のトラックは強制的にミュート状態となります。また、エフェクトはすべてオフとなります。

HINT

[MASTER]ステータスキーが緑色に点灯している間、REC[●]キーを除くトランスポートキーは、通常と同じように操作できます。

2. **ZERO[⏮] キーを押してレコーダーを先頭に戻し、PLAY[▶] キーを押してください。**

マスタートラックが先頭から再生されます。このとき、[MASTER]フェーダーを操作することで、再生音量を調節できます。

3. **再生を停止するには、STOP[■] キーを押してください。**

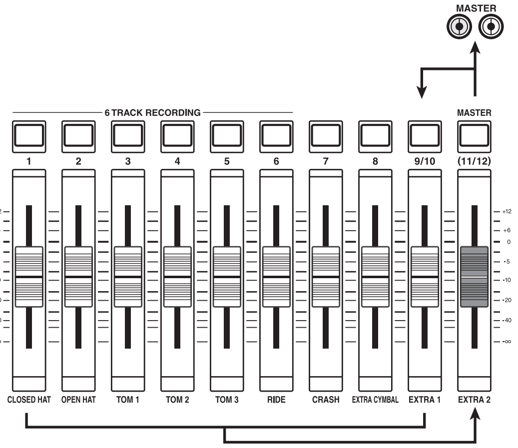
4. **マスタートラックの再生モードから抜け出るには、[MASTER]ステータスキーを押して消灯させてください。**

トラック１～10とリズムセクションのミュートが解除され、通常の状態に戻ります。このとき、消灯していた他のステータスキーは、以前の状態に戻ります。

複数のトラックを別のトラックにまとめる（バウンス機能）

バウンスについて

“バウンス”とは、レコーダーセクション、リズムセクション（ドラムキット＋ベースプログラム）をミックスして1〜2トラックに録音する機能のことで、“ピンポン録音”とも呼ばれます。
例えば、トラック1〜8をトラック9/10にバウンスした後で、トラック1〜8のVテイクを切り替えれば、新しい演奏を重ねて録音することができます。



HINT

- INPUT 端子からの入力信号をミックスしてバウンスすることも可能です。
- バウンス先としてモノラルトラック× 1 を選んだ場合は、モノラルにミックスされた信号が録音されます。
- 必要ならば、10 トラックすべてを再生しながら、空いているVテイクに録音することも可能です。

バウンスに関する設定を行う

バウンスを実行する前に、必要に応じてバウンスに関する設定を変更します。

■録音トラックの再生／ミュート状態を設定する

MRS-1266が初期状態のとき、バウンス先として選んだトラックは自動的にミュートされます。
あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のVテイクにバウンスしたいときは、次の手順で、録音トラックが再生されるように内部設定を変更します。

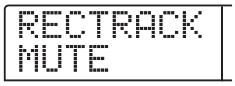
1. メイン画面で[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE RECTRACK”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在の設定値が表示されます。



・ MUTE
録音トラックをミュートします（初期設定）。
・ PLAY
録音トラックを再生します。

4. ダイアルを回して設定値を“PLAY”に変更してください。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを数回押してください。

■録音先のVテイクを選択する

MRS-1266が初期状態のときにバウンスを実行すると、録音先のトラックで現在選ばれているVテイクに録音されます。
あるトラックを再生しながら、そのトラックの別のテイクにバウンスしたいときは、次の手順で、録音先のVテイクを指定します（Vテイクについては→P.38）

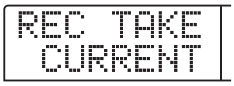
1. メイン画面で[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに“UTILITY TR EDIT”と表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

3. 左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC TAKE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

現在選ばれている録音先のVテイクが表示されます。



・ CURRENT
録音トラックで現在選ばれているV テイクに録音されます（初期設定)。

・ 1～10
指定したVテイク番号に録音されます。

4. **ダイアルを回して、録音先の V テイクを選んでください。**

5. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを数回押してください。**

バウンスを実行する

ここでは、トラック1～10をトラック9/10のVテイク10にバウンスする方法を例に説明します。

1. **UTILITY 画面で、録音トラックが再生可能に設定されていることを確認してください**（→P.45）

2. **UTILITY画面で、録音先のＶテイクとしてＶテイク10が選ばれていることを確認してください**（→P.45）

3. **メイン画面でトラック 9/10 のステータスキーを何度か押し、ステータスキーを赤く点灯させてください。**

トラック9/10が録音可能となります。

4. **[BOUNCE]キーを押してください。**

[BOUNCE]キーが点灯し、バウンス機能がオンになります。その他のトラックやエフェクトは通常通り動作します。

5. **レコーダーを再生し、各トラックのミックスバランスを調節してください。**

各トラックの音量バランスはもちろん、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトを使ったミックスも反映されます。また、レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

6. **ZERO[⏮] キーを押してレコーダーを先頭に戻し、REC[●] キーを押しながらPLAY[▶] キーを押してください。**

トラック9/10への録音が開始されます。

7. **録音が終わったら STOP[■] キーを押してください。**

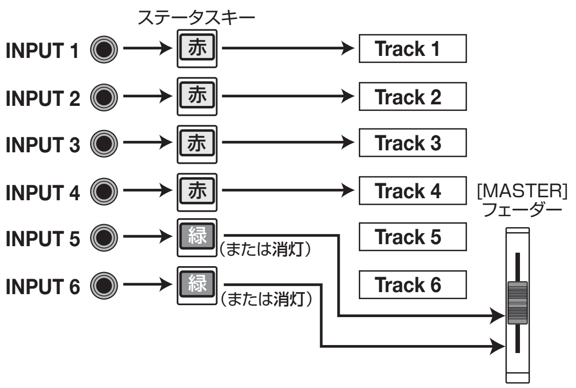
バウンス機能が解除されます。

6 つのトラックに同時録音する (6TR REC モード)

ここでは、最大6トラックに同時録音する6TR RECモードの機能や操作方法について説明します。

6TR RECモードについて

6TR RECモードとは、INPUT 1～6端子（またはGUITAR/BASS INPUT 1～2端子）から入力された信号を、それぞれトラック1～6に直接録音する機能です。例えば、パートごとにトラックを分け、バンド演奏を一発録音したいときに便利です。
6TR RECモードでは、インプット1～6とトラック1～6が1対1で対応します。トラックのステータスキーを赤く点灯させると、それに対応するインプットの信号がトラックに録音できます。ステータスキーを消灯または緑色に点灯させた場合は、対応するインプットの信号は[MASTER]フェーダーの直前へと送られます。



NOTE

- 6TR RECモードでは、トラック7、8、9/10、マスタートラックには録音できません。トラック1～6に録音した後で、引き続き3トラック以上を同時録音したいときは、録音したオーディオデータをトラック7、8や9/10に移動してください
(→P.62)。
- 6TR RECモードが有効なときでも、任意の2チャンネルにインサートエフェクトをかけて録音できます。ただし、センドリターンエフェクトやパンチイン／アウト機能、バウンス機能は利用できません。

入力信号をトラックに割り当てる

INPUT 1～6端子、またはGUITAR/BASS INPUT 1～2端子から入力された信号のレベルを調節し、レコーダーセクションのトラック1～6に送ります。

1. 録音する楽器やマイクがINPUT 1～6端子（またはGUITAR/BASS INPUT 1～2端子）に接続されていることを確認してください。

2. インプットセクションの[6TRACK RECORDING]キーを押してください。

キーが点灯し、MRS-1266の動作が6TR RECモードに切り替わります。

3. INPUT 1～6の[ON/OFF]キーを押してください。

キーが赤く点灯し、[ON/OFF]キーに対応するインプットが有効となります。インプットは同時に6つまで選択できます。

4. 楽器を演奏しながら、各インプットに対応する[INPUT]コントロールを回して、入力レベルを調節してください。

楽器を最大音量で演奏したときに、[PEAK]インジケーターがかすかに点灯するように調節します。

5. インサートエフェクトを挿入したいときは、エフェクトセクションの[INPUT SOURCE]キーを押して点灯させ、エフェクトを挿入したいインプットに対応する[ON/OFF]キーを押してください。

該当する[ON/OFF]キーが橙色に点灯し、インサートエフェクトが挿入されます。6TR RECモードを利用しているときは、最後に選んだ2系統のインプットにエフェクトを挿入できます。

NOTE

6TR RECモードのときは、センドリターンエフェクトは利用できません。

HINT

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトには、ギター／ベース録音に適したパッチが選ばれています。必要に応じてパッチを選んでください（→P.119）。

6. **楽器を演奏しながら[REC　LEVEL]コントロールを回して、レコーダーの録音レベルを調節してください。**

[CLIP]インジケーターが点灯しない範囲で[REC LEVEL]コントロールをできるだけ高めに設定してください。なお、現在の信号レベルは、ディスプレイ下のレベルメーター（INPUT 1～6）で確認できます。

7. **録音先となるトラックのステータスキー（1 ～ 6）を押して赤く点灯させ、トラックを録音待機状態にしてください。**

インプットミキサーの入力信号が、対応する録音トラックに送られます。ステータスキーは同時に6つまでオンに設定できます。なお、[ON/OFF]キーがオンに設定されていても、対応するステータスキーがオフの場合、そのインプットは録音されません。

HINT

必要ならば、インプットごとにモニター信号のパンを設定することも可能です。これを行うには、トラックパラメーターセクションの[PAN]キーを押した後で、[ON/OFF]キーを使ってインプット1～6を選び、ダイアルを使ってパンの値を調節します。このパンの設定値は、各トラックに録音される信号には影響しません。

8. **ZERO[⏮] キーを押してレコーダーを先頭に戻り、REC[●]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押してください。**

トラックへの録音が開始されます。

9. **録音が終わったら STOP[■] キーを押してください。**

この後、通常の録音に戻したいときは、[6TRACK RECORDING]キーを押してください。キーが消灯して6TR RECモードが解除されます。

ドラム／ベース音色の演奏を録音する（リズムレコーディング）

MRS-1266では、リズムセクションのドラム／ベース音色の演奏を、任意のトラックに録音できます（この機能を“リズムレコーディング”と呼びます）。ここでは、リズムレコーディングの機能や操作方法について説明します。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。



2. **左右のカーソルキーを使って“UTILITY BOUNCE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを使って“BOUNCE REC SRC”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。



この画面では、録音ソースとなる信号を選択できます。選択可能な設定は次の通りです。

・ MASTER

[MASTER]フェーダー直後の信号

・ DRUM TR

リズムセクションのドラムキットの信号

・ BASS TR

リズムセクションのベースプログラムの信号

4. **ダイアルを回して“DRUM　TR”または“BASS TR”を選択してください。**

録音ソースとしてドラムまたはベースが選択されます。

5. **[EXIT] キーを繰り返し押して、メイン画面に戻って下さい。**

6. [BOUNCE] キーを押してください。

7. **メイン画面で録音先に設定したいトラックのステータスキーを何度か押し、キーを赤く点灯させてください。**

選択したトラックが録音可能になります。ステータスキーは2つまで選択できます。このとき、選択したトラック以外は通常のように動作します。

HINT

ドラム音色をステレオ録音したいときは、録音先として2トラックを選んでください。1トラックのみを選んだ場合は、モノラル録音されます。

8. **リズムセクションの[RHYTHM] キーが消灯し、録音したいリズムソングまたはリズムパターンが選ばれていることを確認してください。**

HINT

リズムソングまたはリズムパターンの演奏を録音する以外にも、パッドや外部のMIDIキーボードを使ってドラム／ベース音色を鳴らして、その演奏を録音することも可能です。

9. **レコーダーを再生し、録音レベルを調節してください。**

レベルメーターのL/Rを見ながら、信号がクリップしないように気を付けてください。

10. **ZERO[⏮] キーを押してレコーダーを先頭に戻り、REC[●] キーを押しながらPLAY[▶] キーを押してください。**

リズムソング／リズムパターンの演奏が始まり、選択したトラックに録音されます。

11. **録音が終わったら STOP[■] キーを押してください。**

リズムレコーディングが終了します。この後、通常の録音に戻したいときは、手順3の画面で設定を"MASTER"に戻してください。

曲中にマークを付ける（マーカー機能）

曲の任意の位置に最大100個のマークを登録し、簡単な操作でその位置にロケートできます。録音やミックス作業中に、特定の位置からの再生を繰り返し行いたいときなどに便利です。

マークを設定する

曲中の任意の位置にマークを設定します。

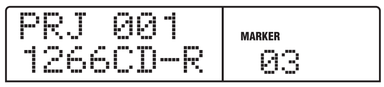
1. **マークを設定したい位置にロケートしてください。**

HINT

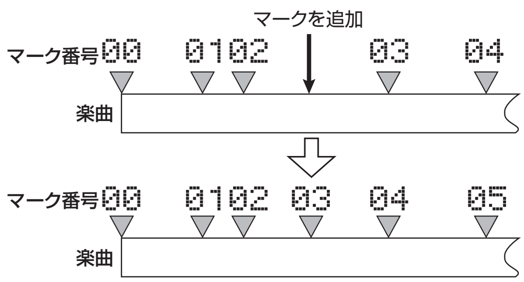
- マークの設定は、レコーダーが停止中／再生中のどちらでも行えます。
- スクラブ機能を使えば、より細かな位置指定も可能です。

2. **コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。**

現在の位置にマークが設定されます。マークが設定されると、ディスプレイ右上のMARKER欄に、新しいマーク番号（01～99）が表示されます。



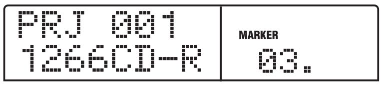
マーク番号は、01～99のマーク番号が順番に自動で付けられます。また、すでに登録されているマークの手前に新規のマークを付けると、それ以降のマーク番号は自動的に付け直されます。



HINT

- 曲の先頭位置（カウンターのゼロの位置）には、あらかじめ番号00のマークが設定されています。
- メイン画面では、ディスプレイ右上の MARKER 欄に、現在

位置のすぐ手前に当たるマーク番号が表示されます。なお、マーク番号の右下のドットが点灯しているときは、マークの位置と現在の位置が一致していることを表しています。



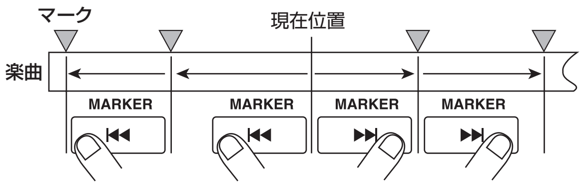
マークの位置にロケートする

設定した任意の位置のマークにロケートします。マークの選択は、キー操作による方法と、マーク番号を直接指定する方法の2種類があります。

■キー操作によるロケート方法

1. メイン画面で、コントロールセクションのMARKER[⏮]／[⏭]キーのどちらか一方を押してください。

キーを押すごとに、現在位置の前後に設定されているマークにロケートします。



■マーク番号を指定するロケート方法

1. メイン画面で、カーソル [◀] キーを 1 回押してください。

ディスプレイ上の“MARKER”の文字が点滅します。

2. ダイアルを回して、目的のマーク番号を選んでください。

番号を変更すると、即座に指定されたマークへロケートします。

マークを消去する

設定したマークを消去します。

1. 消去したいマークの位置にロケートしてください。

MARKER欄に表示されているマーク番号が、消去の対象となります。

NOTE

現在位置とマークの位置が正確に一致していなければ消去は行えません。マーク番号の右下にドットが点灯していないときは、MARKER[⏮]／[⏭]キーを使って確実に一致させてください。

2. コントロールセクションの[CLEAR]キーを押してください。

選択されたマークが消去され、それ以降のマーク番号が付け直されます。

NOTE

- 一度消去したマークは復帰できません。
- 先頭位置のマーク番号（00）は消去できません。

リピート再生する (A-B リピート機能)

“A-Bリピート”とは、曲中の特定の範囲を繰り返し再生する機能です。同じ区間を何度も聞きたいときに便利です。

1. リピート再生したい範囲の開始位置にロケートし、コントロールセクションの[A-B REPEAT]キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点滅し、リピート再生の開始位置（Aポイント）が設定されます。

HINT

A/B ポイントの設定は、レコーダーの再生中／停止中のどちらでも行えます。

2. リピート再生したい範囲の終了位置にロケートし、もう一度 [A-B REPEAT] キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが点灯に変わり、リピート再生の終了位置（Bポイント）が設定されます。

NOTE

Aポイントより前にBポイントを設定した場合は、B→Aポイント間をリピート再生します。

3. A/B ポイントの設定をもう一度やり直したいときは、[A-B REPEAT] キーを押して消灯させ、手順1から操作をやり直してください。

4. リピート再生を開始するには、PLAY[▶] キーを押してください。

[A-B REPEAT] キーが点灯しているときにPLAY[▶] キーを押すと、再生がBポイントまで達したときに、自動的にAポイントまで戻り、再生を続けます。

5. リピート再生を停止するには、STOP[■] キーを押してください。

再生を停止した後でも、[A-B REPEAT]キーが点灯している間は、何度でもリピート再生が行えます。

6. リピート再生／範囲を解除するには、[A-B REPEAT] キーを押してください。

[A-B REPEAT]キーが消灯し、リピート再生がオフとなります。このとき、A/Bポイントの設定も解除されます。

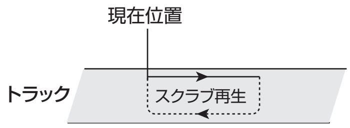
目的の位置を検索する (スクラブ/プレビュー機能)

"スクラブ再生"とは、現在位置より前後の短い区間を繰り返し再生し、音を聴きながら目的の位置を探す機能です。特定の音の鳴り始める位置や、鳴り終わる位置を正確に探し出したいときに便利です。
また、スクラブ機能がオンのときは、現在位置より前/後を0.7秒間再生する"プレビュー機能"が使えます。スクラブ機能とプレビュー機能を併用することで、正確な位置検索を行えます。

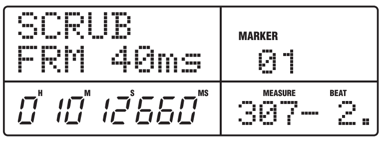
スクラブ/プレビュー機能を使う

1. メイン画面で、STOP[■] キーを押しながら、PLAY [▶] キーを押してください。

スクラブ機能がオンになり、現在位置より後ろの短い範囲(初期状態で40ミリ秒)を繰り返し再生します。



またスクラブ機能がオンの時は、ディスプレイが次のような表示になります。



2. ステータスキー 1 ~ 8、9/10 のいずれかを押して、スクラブ再生するトラックを選択してください。

最大4トラックまで同時にスクラブ再生できます。

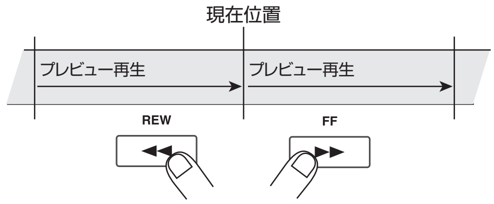
3. 左右のカーソルキーを使って、カウンターに表示される単位(時間表示なら"MS"、小節表示なら"TICK"の文字)を点滅させてください。

4. ダイアルを回して、現在位置を調節してください。

スクラブ再生を行いながら、現在位置がミリ秒またはチック単位で前後に移動します。

5. プレビュー機能を使って現在位置より前の部分を聴きたいときはREW[◀◀] キー、後の部分を聴くにはFF[▶▶] キーを押してください。

REW[◀◀] キーを押したときは手前の位置から現在位置までの0.7秒間、FF[▶▶]キーを押したときは現在位置から0.7秒間を1回だけ再生します(これを"プレビュー再生"と呼びます)。プレビュー再生が終わると、スクラブ再生に戻ります。



6. スクラブ機能を解除するには、STOP[■] キーを押してください。

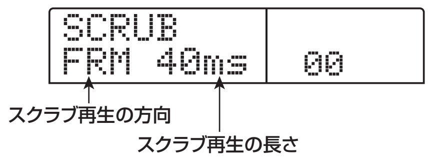
メイン画面に戻ります。

スクラブ機能の設定を変更する

スクラブ機能がオンの間、必要に応じてスクラブ再生の方向(現在位置の前方/後方のどちらを再生するか)やスクラブ再生の長さを変更できます。

1. メイン画面で、STOP[■]キーを押しながらPLAY [▶]キーを押してください。

スクラブ機能がオンになり、ディスプレイ上に次の画面が表示されます。画面左下文字(TO/FRM)がスクラブ再生の方向、右下の数字(40~200)がスクラブ再生の長さの設定を表します。



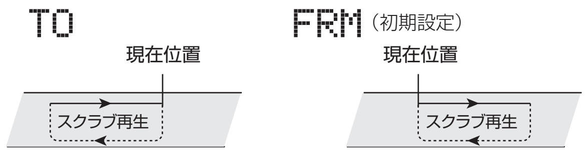
2. スクラブ再生の長さを変更したいときは、左右のカーソルキーを使ってスクラブ再生の長さを表す表示を点滅させ、ダイアルを回して値を変更してください。

スクラブ再生の長さは、40、80、120、160、200(ms)の中から選択できます。

HINT
上下のカーソルキーを使って、スクラブ再生の長さを選ぶこともできます。

3. スクラブ再生の方向を変更したいときは、左右のカーソルキーを使ってスクラブ再生の方向を表す表示を点滅させ、ダイアルを回して変更してください。

“TO”を選んだときは、手前の位置から現在位置までをスクラブ再生します。“FRM”を選んだときは、現在位置から後方へとスクラブ再生します。初期設定では“FRM”が選ばれています。



HINT
設定が変更されると、即座に現在のスクラブ再生に反映されます。

4. 新しい設定で現在位置を調節したいときは、左右のカーソルキーを使って、カウンターに表示される単位（時間表示なら“MS”、小節表示なら“TICK”の文字）を点滅させてください。

5. ダイアルを回して、現在位置を調節してください。

スクラブ再生を行いながら、現在位置がミリ秒またはチック単位で前後に移動します。

6. スクラブ機能を解除するには、STOP[■] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

リファレンス[トラック編集]

ここでは、レコーダーセクションのトラックに録音されたオーディオデータの編集機能について説明します。
トラック編集を大別すると、波形データそのものを書き換える編集方法と、Vテイクを操作する編集方法があります。

データを書き換える編集

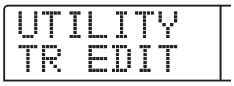
ここでは、指定範囲のデータの複製や移動など、トラックに記録された波形データそのものを書き換える編集方法について説明します。

データを書き換える編集の基本操作

波形データを書き換えるタイプの編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ディスプレイにユーティリティメニューが表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY TR EDIT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

エディットコマンドを選択するトラックエディットメニューが表示されます。



3. 左右のカーソルキーを使って、操作したいエディットコマンドを呼び出してください。

選択可能なエディットコマンドは次の通りです。

- Copy（コピー）

指定範囲のオーディオデータを複製します。

- Move（ムーブ）

指定範囲のオーディオデータを移動します。

- Erase（イレース）

指定範囲のオーディオデータを消去します。

- Trim（トリム）

指定範囲内のオーディオデータを残し、それ以外の範囲を削除します。

- Fade I/O（フェードイン／アウト）

オーディオデータの任意の区間をフェードイン／アウトさせます。

- Reverse（リバース）

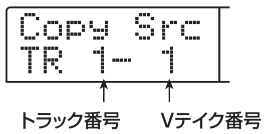
オーディオデータの任意の区間を反転させます。

- TimStrch（タイムストレッチ／コンプレッション）

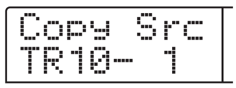
指定範囲のオーディオデータを、ピッチを変えずに長さだけを変更します。

4. [ENTER]キーを押してください。

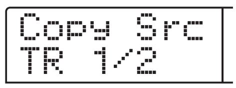
編集の対象となるトラックとVテイクを指定する画面が表示されます。
次の画面は、手順3でCOPYコマンドを選んだ場合の例です。



5. ダイアルを使ってトラック番号（1～10）、上下のカーソルキーを使ってVテイク番号（1～10）を選択してください。



この画面では、ステレオトラック（9/10）に含まれる2トラックを、それぞれ独立したトラックとして扱えます。また、トラック1～10で現在選択されていないVテイクも、編集の対象として選べます。
なお、トラック10が選ばれた状態で、さらにダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。



この画面が表示されているときにダイアルを右に回すと、奇数／偶数の順序で並んだ2トラック（1/2、3/4、5/6、7/8、9/10）、またはマスタートラック（MASTER）を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

6. [ENTER]キーを押してください。

以下の操作は、選択したコマンドに応じて異なります。各コマンドの説明を参考に、コマンドを実行してください。

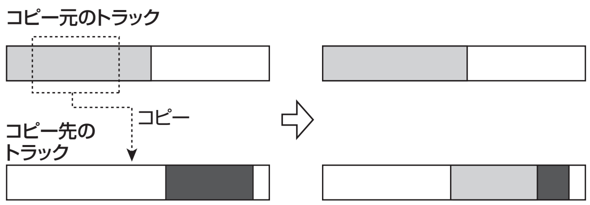
7. 編集コマンドを実行したら、[EXIT] キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。

NOTE

編集を実行してトラック上のオーディオデータが書き換えられると、元に戻すことができなくなります。編集前の状態を残しておきたいときは、そのトラックをキャプチャーしておいてください（→P.63）。

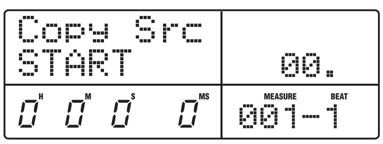
指定範囲のデータをコピーする

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラックの指定した位置にコピーします。コピーを実行すると、コピー元のデータがコピー先に上書きされ、コピー元はそのまま残ります。



1. 「データを書き換える編集の基本操作」の手順 1 ～ 6を参考に、コピー元となるトラック／Vテイクを選択して、[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、コピー範囲の開始位置を指定します。



HINT

編集の開始位置は左のカウンターにH／M／S／MS（時間／分／秒／ミリ秒）単位で、右のカウンターにMEASURE／BEAT（小節／拍）単位で表示されます。

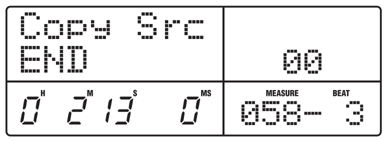
2. 左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してコピーの開始位置を指定してください。

位置の指定はH／M／S／MS単位で行えます。位置を指定すると、小節／拍がその位置に相当する表示に追従して切り替わります。

なお、ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させれば、ダイアルを回してマーク番号を選択できます。この場合は、そのマークの位置が編集の開始位置となります。なお、録音データのない位置を指定すると、"＊"のマークが表示されます。

3. [ENTER]キーを押してください。

表示が "Copy Src END" に変わります。この画面では、コピー範囲の終了位置を指定します。

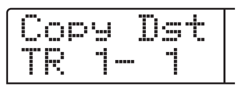


4. 手順2と同じ要領で、コピー範囲の終了位置を指定してください。

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが"Copy Dst TR xx-yy（xにはトラック番号、yにはVテイク番号が入ります）"という画面に変わります。この画面では、コピー先となるトラック／Vテイクを選択します。

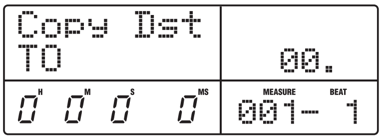


NOTE

- コピー元として単一トラックを選んだ場合、コピー先は単一トラックのみが選択できます。
- コピー元として番号の隣り合った 2 トラックまたはマスタートラックを選んだ場合、コピー先は番号の隣り合った2トラック、またはマスタートラックのみが選択できます。このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

6. **コピー元を選択したときと同じ要領で、コピー先のトラック／Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わり、コピー先のVテイクでコピーを開始する位置が指定できるようになります。



7. **コピー元と同じ要領で、コピー先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Copy SURE?”と表示されます。

8. **コピーを実行するには[ENTER] キーを押してください。**

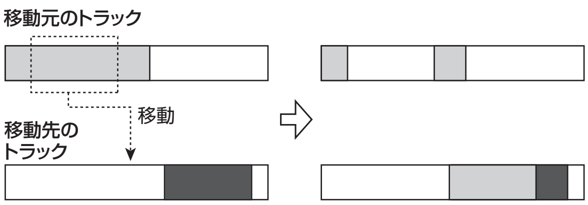
また、コピーを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。
コピーが実行されると、ディスプレイに“Copy COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

HINT

同じ範囲を繰り返し貼り付けたい時は、フレーズループ機能(→P.65)を利用してください。

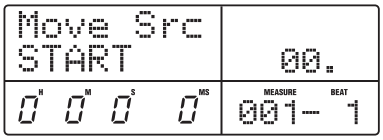
指定範囲のデータを移動する

指定範囲のオーディオデータを、任意のトラックの指定した位置に移動します。このとき、移動元のデータが移動先に上書きされ、移動元の範囲は無音となります。



1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順1～6を参考に、移動元となるトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、移動元の開始位置を指定します。

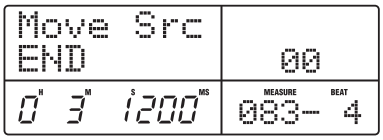


2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して移動元の開始位置を指定してください。**

マークを使って位置を指定することもできます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Move Src END”に変わります。

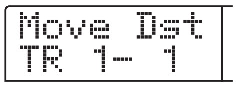


4. **手順 2 と同じ要領で、移動元の終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、移動先となるトラック／Vテイクを選択する画面に変わります。

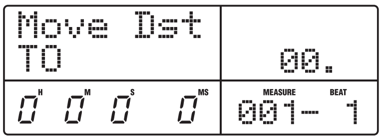


NOTE

- 移動元として単一トラックを選んだ場合、移動先は単一トラックのみが選択できます。
- 移動元として番号の隣り合った2トラックまたはマスタートラックを選んだ場合､移動先は番号の隣り合った2トラックまたはマスタートラックのみが選択できます。 このとき、それぞれのトラックで現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

6. **移動元を選択したときと同じ要領で、移動先のトラック／Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

移動先の開始位置を指定する画面が表示されます。



7. **移動元と同じ要領で、移動先の開始位置を指定し、[ENTER]キーを押してください。**

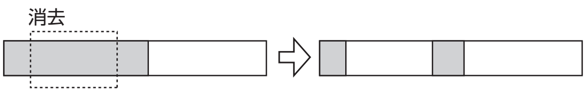
ディスプレイに“Move SURE?”と表示されます。

8. **移動を実行するには、もう一度[ENTER] キーを押してください。**

また、移動を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。
移動が実行されると、ディスプレイに“Move COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

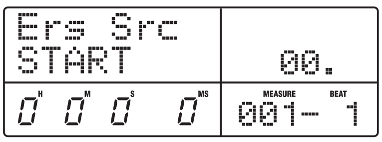
指定範囲のデータを消去する

指定範囲のオーディオデータを消去して、無音状態に戻します。



1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順 1 〜 6を参考に、消去したいトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、消去する開始位置が指定できます。

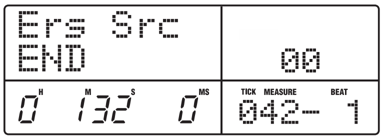


2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して消去範囲の開始位置を指定してください。**

マークを使って位置を指定することもできます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Ers Src END”に変わります。



4. **手順2と同じ要領で、消去範囲の終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

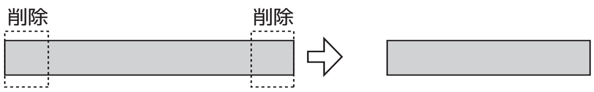
ディスプレイに“Erase SURE?”と表示されます。

6. **消去を実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

また、消去を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。
消去が実行されるとディスプレイに“Erase COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

指定範囲のデータをトリミングする

指定した範囲外のオーディオデータを削除して、データの開始位置/終了位置を調節します(トリミング)。例えば、マスタートラックをCD-R/RWディスクに書き込む際に、書き込み元となるVテイクから、前後の不要な部分を削除したいときに便利です。

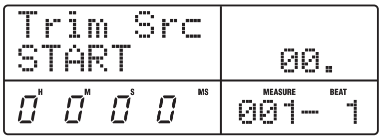


NOTE

指定範囲より前の部分をトリミングすると、その分だけオーディオデータが前に詰まります。このため、他のトラック/Vテイクとタイミングが合わなくなりますのでご注意ください。

1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順 1 〜 6を参考に、トリミングしたいトラック/Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、トリミングの開始位置を指定します(この位置より前のデータは、トリミングを実行したときに削除されます)。

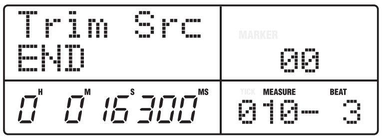


2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してトリミングの開始位置を指定してください。**

マークを使って位置を指定することもできます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Trim Src END”に変わります。



4. **手順 2 と同じ要領で、トリミングの終了位置を指定してください。**

この位置より後のデータは、トリミングを実行したときに削除されます。また、PLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

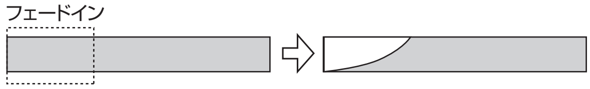
ディスプレイに“Trim SURE?”と表示されます。

6. **トリミングを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

また、トリミングを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。
トリミングが実行されると、ディスプレイに“Trim COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる

指定範囲のオーディオデータをフェードインまたはフェードアウトさせます。

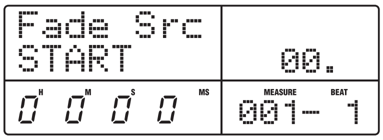


NOTE

フェードイン／アウトコマンドは、トラックのボリュームを変更するのではなく、波形データそのものを書き換えます。一度実行すると元の状態には戻せなくなるのでご注意ください。元の状態を残しておきたいときは、実行前にトラックのデータをキャプチャー（→P.63）しておいてください。

1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順 1～6を参考に、フェードインまたはフェードアウトさせたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。この画面では、フェードインまたはフェードアウトの開始位置を指定できます。

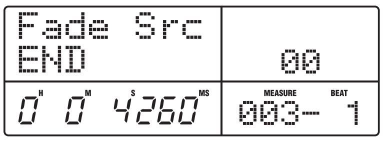


2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回してフェードインまたはフェードアウトの開始位置を指定してください。**

マークを使って位置を指定することもできます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Fade Src END”に変わります。



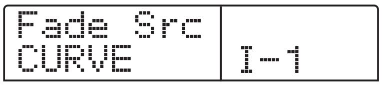
4. **手順2と同じ要領で、フェードインまたはフェードアウトの終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、選択したVテイクの

指定範囲が再生されます。

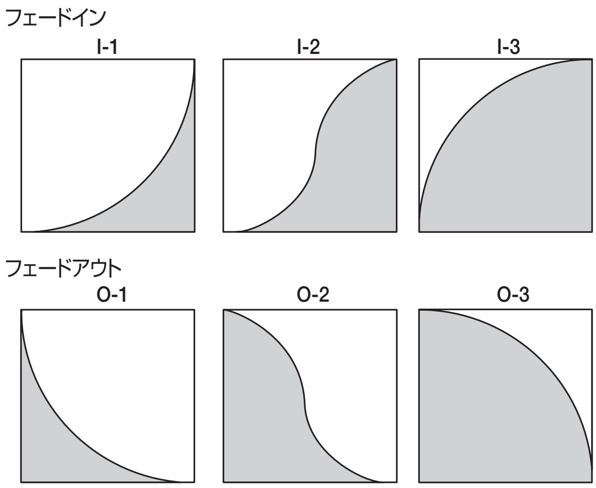
5. **[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わります。



6. **ダイアルを回して、フェードインまたはフェードアウトの音量変化のカーブを選んでください。**

I-1 ～I-3を選ぶとフェードイン、O-1～O-3を選ぶとフェードアウトを行います。右側の数値は音量変化のカーブを表しています。選択できるカーブは次の3種類です。



7. **[ENTER] キーを押してください。**

ディスプレイに“Fade I/O SURE?”と表示されます。

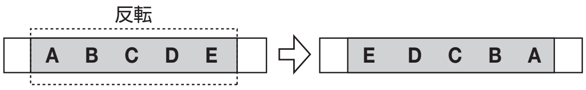
8. **フェードインまたはフェードアウトを実行するには、[ENTER] キーを押してください。**

また、フェードイン／フェードアウトを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

フェードインまたはフェードアウトが実行されると、ディスプレイに“Fade I/O COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

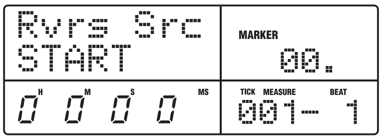
指定範囲のデータを反転させる

指定範囲のオーディオデータを、前後を入れ替えて反転させます。



1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順１～6を参考に、反転させたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、次のように変わります。この画面では、反転させたい範囲の開始位置を指定します。

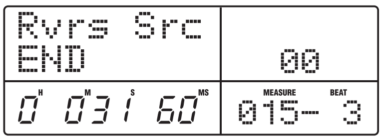


2. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して反転の開始位置を指定してください。**

マークを使って位置を指定することもできます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

表示が“Rvrs Src END”に変わります。



4. **手順２と同じ要領で、反転の終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、選択したVテイクの指定範囲が再生されます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“Reverse SURE?”と表示されます。

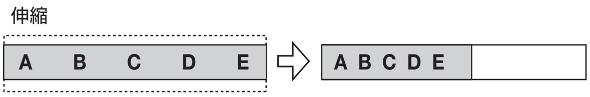
6. **反転を実行させるには、[ENTER] キーを押してください。**

また、反転を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

反転を実行すると、ディスプレイに“Reverse COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

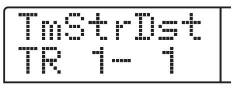
指定範囲のデータの長さを伸縮させる

指定したトラックのオーディオデータを、ピッチは変化させずに長さだけを伸縮させます（タイムストレッチ）。伸縮させたオーディオデータは、元のトラックに上書きすることも、元のトラックは残したままで他のトラックに貼り付けることも可能です。



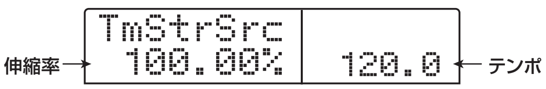
1. **「データを書き換える編集の基本操作」の手順1〜6を参考に、タイムストレッチをかけたいトラック／Vテイクを選択して、[ENTER]キーを押してください。**

タイムストレッチ実行後のオーディオデータを貼り付けるトラック／Vテイクを指定する画面が呼び出されます。“TmStrDst TR xx-yy”のxxの値がコピー先のトラック番号、yyの値がVテイク番号を表します。



2. **上下のカーソルキーとダイアルを使って貼り付け先となるトラック／Vテイクを指定し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが、次のように変わります。



この画面では、タイムストレッチによる伸縮幅を、次の2つの単位で指定できます（現在変更可能な単位が点滅表示されます）。

・ 伸縮率（%）
タイムストレッチ実行後のトラックの長さを、元の長さに対する比率で調節します。設定可能な範囲は50%〜150%です。

・ テンポ（BPM）
リズムソングで設定されているテンポを基準にして、タイムストレッチ実行後のテンポを指定します。初期設定値として、現在リズムソングの先頭に入力されているテンポの値が表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使って、タイムストレッチを行う単位を選択してください。**

点滅部分が移動します。

4. **ダイアルを回して、タイムストレッチの伸縮幅を設定してください。**

一方の項目を変更すると、もう一方の設定値もそれに連動して変化します。

NOTE
BPMで指定するときでも、伸縮率が50%〜150%の範囲を超えることはできません。

5. **PLAY[▶] キーを押し、タイムストレッチの終了位置でSTOP[■]キーを押してください。**

伸縮後のトラックが再生され、STOP[■]キーを押すとディスプレイに"TimStrch SURE?"と表示されます。

6. **タイムストレッチを実行するには、[ENTER]キーを押してください。**

また、タイムストレッチを中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。
タイムストレッチが実行されると、ディスプレイに“TimStrch COMPLETE”と表示され、トラックエディットメニューに戻ります。

V テイクを操作する編集

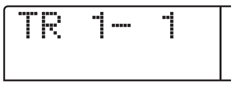
録音したオーディオデータをVテイク単位で編集することも可能です。特定のVテイクを別のVテイクにコピーしてバックアップを作ったり、不要なVテイクを消去する場合にはこの方法を使います。

Vテイクを操作する編集の基本操作

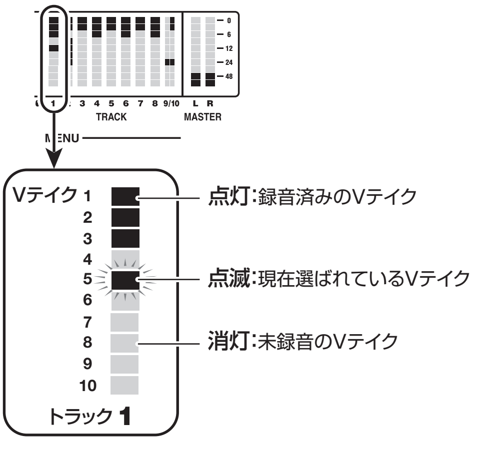
Vテイク単位で行う編集は、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

1. **メイン画面で、トラックパラメーターセクションの[V-TAKE]キーを押してください。**

キーが点灯し、ディスプレイにVテイクの切り替えを行う画面が表示されます。



この画面が表示されているときは、レベルメーターのドットの点滅／点灯／消灯で、現在選ばれているVテイク、およびオーディオデータの有無を確認できます。

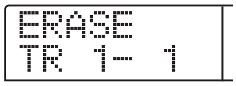


2. **左右のカーソルキーとダイアルを使って、操作の対象となるトラックとVテイクを選んでください。**

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーが橙色に点灯します。ステータスキーを押してトラックを選択することも可能です。
マスタートラックを選択することも可能です。この場合はディスプレイに"M- 1"のように表示され、[MASTER]ステータスキーが点灯します。

3. **ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

トラック単位でオーディオデータの編集を行うメニューが表示されます。



4. **[UTILITY/TRACK EDIT]キーを繰り返し押して、操作したいエディットコマンドを呼び出してください。**

選択可能なエディットコマンドは次の通りです。

・ ERASE（イレース）
任意のトラック／Vテイクのオーディオデータを消去します。

・ COPY（コピー）
指定したトラック／Vテイクのオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクに複製（コピー）します。

・ MOVE（ムーブ）
指定したトラック／Vテイクのオーディオデータを、任意のトラック／Vテイクに移動します。

・ EXCHG（エクスチェンジ）
指定した2つのトラック／Vテイクのオーディオデータを入れ替えます。

HINT

必要ならば、この画面でトラックとVテイクを指定し直すことも可能です。

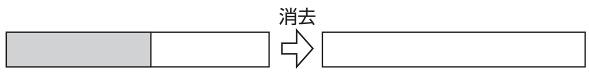
5. **[ENTER]キーを押してください。**

以下の操作はエディットコマンドごとに異なります。詳しくは次からの各項目をご参照ください。

6. **コマンド実行後にメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

Vテイクを消去する

指定したVテイクのオーディオデータを消去します。消去されたVテイクは、未録音の状態に戻ります。



1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1〜5を参考に、消去したいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに"ERASE"と表示させて、[ENTER]キーを押してください。**

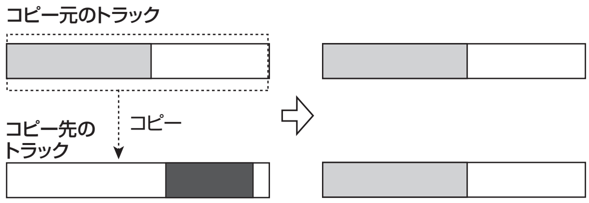
ディスプレイに"ERASE SURE?"と表示されます。

2. **消去を実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

消去が実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

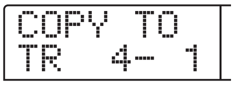
Vテイクをコピーする

指定したVテイク全体のオーディオデータを、任意のトラック／任意のVテイクにコピーします。コピー先のオーディオデータは全て消去され、コピー元のオーディオデータが上書きされます。



1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1〜5を参考に、コピーしたいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに"COPY"と表示させて、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイにコピー先を選択する画面が表示されます。



2. **左右のカーソルキーとダイアルを使って、コピー先となるVテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

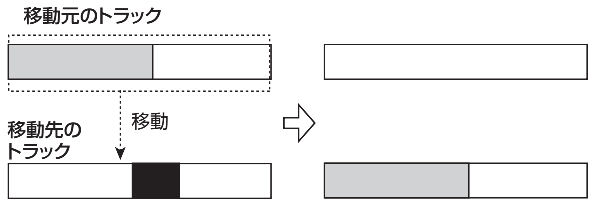
ディスプレイに"COPY SURE?"と表示されます。

3. **コピーを実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

コピーが実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

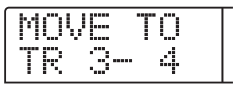
Vテイクを移動する

指定したVテイク全体のオーディオデータを、任意のトラック／任意のVテイクに移動させます。移動元のオーディオデータは全て消去され移動先のオーディオデータに上書きされます。



1. **「Vテイクを操作する基本操作」の手順1〜5を参考に、移動したいトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに"MOVE"と表示させて、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに移動先を選択する画面が表示されます。



2. **左右のカーソルキーとダイアルを使って移動先となるVテイクを選び、[ENTER]キーを押してください。**

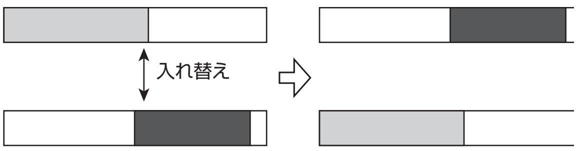
ディスプレイに"MOVE SURE?"と表示されます。

3. **移動を実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

移動が実行されると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

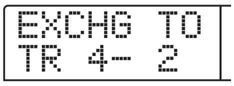
Vテイク同士を入れ替える

指定した2つのVテイク同士でオーディオデータを入れ替えます。



1. **「Vテイクを操作する編集の基本操作」の手順1～5を参考に、入れ替え元となるトラック／Vテイクを選び、ディスプレイに“EXCHG”と表示させて、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに入れ替え先を選択する画面が表示されます。



2. **左右のカーソルキーとダイアルを使って、入れ替え先のトラック／Vテイクを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

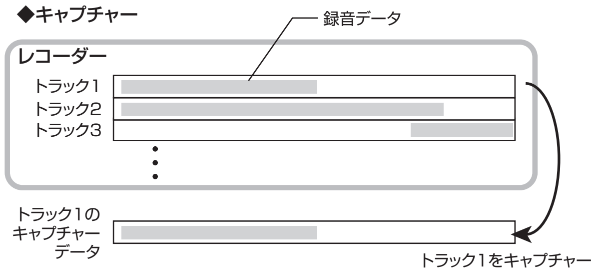
ディスプレイに“EXCHG SURE?”と表示されます。

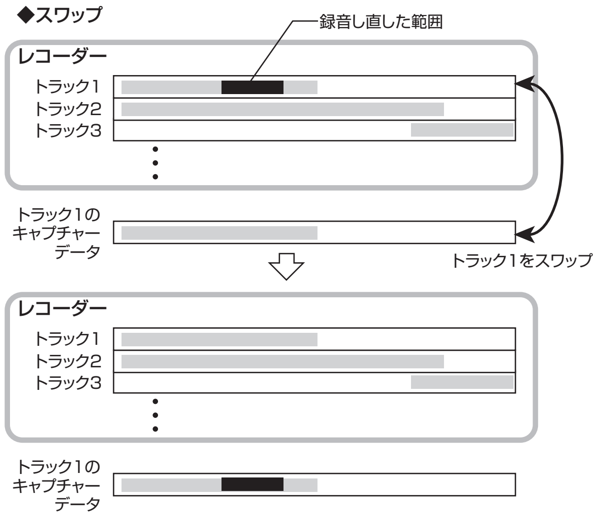
3. **入れ替えを実行するには、もう一度[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

入れ替えを実行すると、Vテイク単位の編集メニューに戻ります。

トラックのキャプチャーとスワップ

任意のトラックのオーディオデータをキャプチャー（取得）してハードディクに一時保管しておき、必要なときに元のトラックとスワップ（交換）することができます。例えば、編集操作を行う前に、そのトラックのデータをキャプチャーしておけば、編集結果が気に入らない場合でも、元の状態に戻せます。





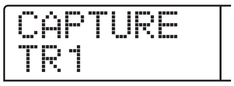
NOTE
キャプチャーしたデータは、現在選ばれているプロジェクトが保存された時点で、ハードディスクから消去されます。

トラックをキャプチャーする

任意のトラックのオーディオデータをキャプチャーします。

1. **メイン画面で、コントロールセクションの[CAPTURE/SWAP]キーを押してください。**

ディスプレイが、キャプチャーするトラックを選ぶ画面に変わります。



2. **ステータスキーまたはダイアルを使って、キャプチャーするトラックを選択してください。**

現在選ばれているトラックに対応するステータスキーが橙色に点灯します。マスタートラックを選択することも可能です。この場合はディスプレイに“MASTER”と表示され、[MASTER]ステータスキーが点灯します。

NOTE

録音されていないトラックはキャプチャーできません。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“CAPTURE SURE?”と表示されます。

4. **キャプチャーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

キャプチャーが実行されると、ディスプレイに“SWAP TRxx (xxにはトラック番号が入ります)”と表示されます。この状態で、表示されているトラックとの間でスワップが行えます。

5. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

HINT

手順1～4を繰り返して、複数のトラックをキャプチャーしておくこともできます。

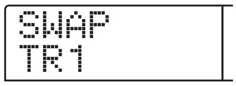
トラックデータとキャプチャーデータを入れ替える

キャプチャーされたオーディオデータと、トラックの現在のオーディオデータをスワップ（交換）します。

1. **メイン画面で、コントロールセクションの[CAPTURE/SWAP]キーを押してください。**

2. **ステータスキーまたはダイアルを使って、以前キャプチャーしたトラックを選択してください。**

キャプチャーされたトラックを選ぶと、ディスプレイに“SWAP”と表示されます。



HINT

キャプチャーされていないトラックを選んだときは“CAPTURE”と表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SWAP SURE?”と表示されます。

4. **スワップを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

選択したトラックのオーディオデータと、以前キャプチャーしたオーディオデータが交換されます。

HINT

スワップを行った後に再度スワップを行えば、トラックの内容はスワップ前の状態に戻ります。

5. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

リファレンス[フレーズループ]

MRS-1266では、すでに録音されたトラックの一部や、CD-ROMに収録されているオーディオファイルを素材（フレーズ）として取り込み、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック／Vテイクに書き出すことができます。この機能を“フレーズループ”と呼びます。例えば市販のサンプリングCDから録音したドラムループを並べて、リズム演奏を作りたいときに便利な機能です。
ここでは、フレーズループの操作方法について説明します。

取り込み可能なフレーズについて

MRS-1266では、1つのプロジェクトにつき最大100個のフレーズを、ハードディスク上に取り込むことができます。このフレーズを取り込む領域を“フレーズプール”と呼びます。取り込み元として利用できるデータは次の通りです。

① 現在読み込まれているプロジェクトの任意のトラック／Vテイク

現在読み込まれているプロジェクトから任意のトラック／Vテイクを選び、範囲を指定して取り込みます。

② CD-ROM/R/RWディスク上のオーディオファイル

CD-R／RWドライブに挿入されたCD-ROM/R/RWディスクから、ステレオまたはモノラルのオーディオファイル（サンプリング周波数8〜48kHz、8bit／16bitのAIFF／WAVファイル）を取り込みます。

NOTE

- 取り込んだオーディオファイルは、すべてサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。サンプリング周波数が44.1kHz以外のオーディオファイルを取り込むときは、必要に応じて44.1kHzに変換（リサンプル）できます。
- ISO9660 Level 1規格に準拠していないファイルは認識できません。
- オープンセッションで書き込まれたディスク上のファイルは認識できません。

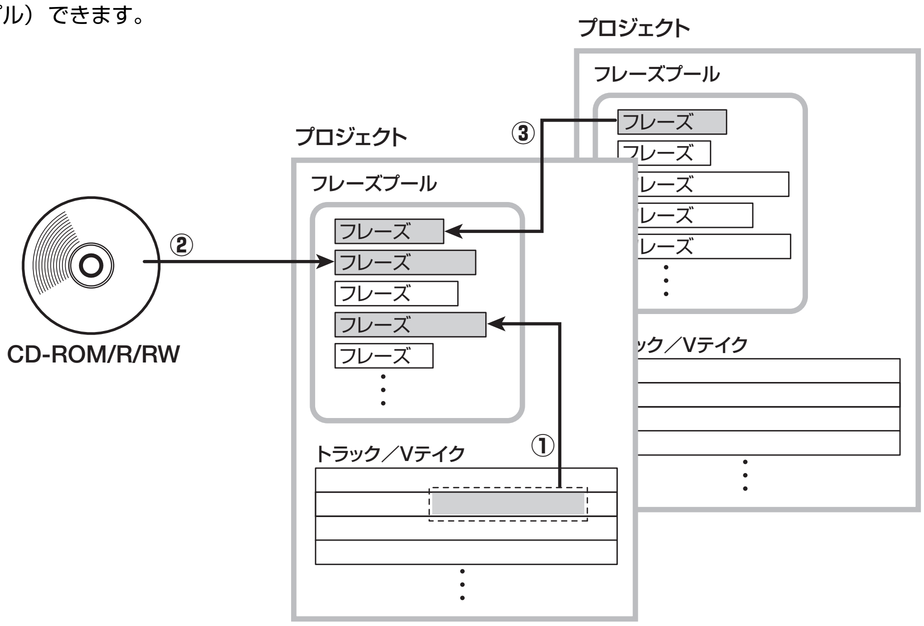
③ 他のプロジェクトのフレーズ

内蔵ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。この場合、範囲を指定することはできません。

HINT

オーディオCDのオーディオトラックを直接フレーズプールに取り込むことはできません。この場合は一度トラックに取り込む必要があります（→P.137）。

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、再生範囲、音量レベルなどのパラメーターを設定し、演奏順や繰り返し回数を指定して、任意のトラック／Vテイクにフレーズループとして書き出すことができます。



フレーズの取り込み

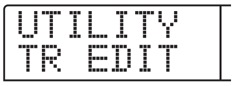
ここでは、フレーズプールにフレーズを取り込む方法について説明します。

フレーズ取り込みの基本操作

フレーズの取り込みは、操作方法がある程度共通化されています。その基本操作は次の通りです。

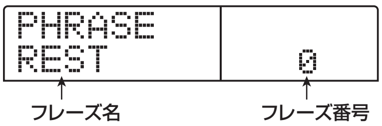
1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY PHRASE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイにフレーズメニューが表示されます。



3. ダイアルを使って取り込み先となるフレーズ番号を選んでください。

空のフレーズ番号を選んだときは、フレーズ名の位置に"EMPTY"と表示されます。

NOTE

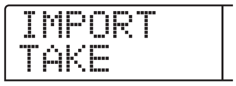
すでにフレーズが取り込まれたフレーズ番号を選んだときは、前のフレーズが消去され、新しいフレーズが上書きされます。

4. もう一度、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

フレーズユーティリティメニューが表示されます。

5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PHRASE IMPORT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

取り込み元を選択するメニューが表示されます。



6. 左右のカーソルキーを使って次の中から取り込み元を選び、[ENTER]キーを押してください。

● TAKE

現在操作しているプロジェクトの任意のトラック／Vテイクから、指定範囲のオーディオデータを取り込みます。

● WAV/AIFF

CD-R/RWドライブに挿入されたCD-ROM、CD-R/RWディスクや内蔵ハードディスクから、オーディオファイル（WAV／AIFF）を取り込みます。

● PHRASE

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意の番号のフレーズを取り込みます。

これ以降の操作は、取り込み元の種類に応じて異なります。詳しくはこの後の説明をご参照ください。

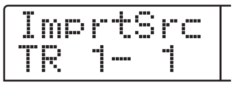
取り込みを実行すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。必要ならば、次のフレーズを取り込んでください。1つのプロジェクトにつき、最大で100個のフレーズ（1個のフレーズはサンプリング周波数＝44.1kHz再生時に1秒以上約30分まで）を取り込み可能です。

現在のプロジェクトからVテイクを取り込む

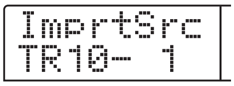
現在操作しているプロジェクトから任意のトラック／Vテイクの範囲を指定し、フレーズループの素材として取り込みます。

1. 「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1～6を参考にして、取り込み元として"TAKE"を選び、[ENTER]キーを押してください。

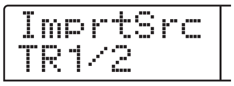
ディスプレイに"ImprtSrc TR xx-yy (xxにはトラック番号、yyにはVテイク番号が入ります）"と表示されます。この画面は、取り込み元となるトラック／Vテイクが指定できます。



2. **ダイアルを使ってトラック番号(1~10)、上下のカーソルキーを使ってVテイク番号(1~10)を選択してください。**



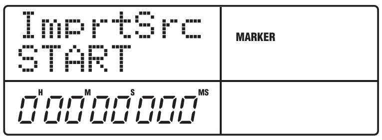
この画面では、ステレオトラック(9/10)に含まれる2トラックを、それぞれ独立した単一トラックとして扱えます。また、トラック1~10で現在選択されていないVテイクでも、取り込みの対象として選べます。
なお、トラック10が選ばれた状態で、さらにダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。



この画面が表示されているときにダイアルを右に回すと、奇数/偶数の順序で並んだ2トラック(1/2、3/4、5/6、7/8、9/10)、またはマスタートラック(MASTER)を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。ダイアルと上下のカーソルキーを使って、取り込み元となるトラック/Vテイクを選択してください。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが"IMPORT START"に切り替わります。この状態で、取り込み元の開始位置が指定できます。



4. **左右のカーソルキーを使ってカウンターの点滅部分を移動させ、ダイアルを回して取り込みの開始位置を指定してください。**

なお、ディスプレイ右上のMARKERの文字に点滅部分を移動させれば、ダイアルを回してマーク番号を選択できます。この場合は、そのマークの位置が編集の開始位置となります。

NOTE

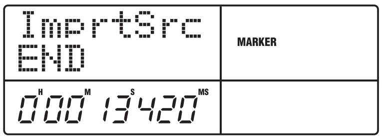
- STOP[■]キーを押しながらPLAY[▶]キーを押すことで、指定したトラックのVテイクをスクラブ再生できます。(→P.52)。
- フレーズループの再生範囲は、取り込み後にも細かく調整できます。ここではおおまかな範囲を指定しておくだけでもいいでしょう。

NOTE

オーディオデータのない位置を指定することはできません。指定した位置にオーディオデータがないときは、画面の下段に"*"のマークが表示されます。

5. **開始位置を指定したら、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように切り替わります。

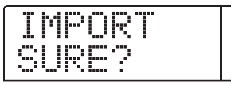


6. **手順4と同じ要領で、範囲の終了位置を指定してください。**

このときPLAY[▶]キーを押せば、指定した開始位置から終了位置までが再生されます。

7. **取り込み元の範囲指定が終わったら、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに"IMPORT SURE?"と表示されます。



8. **[ENTER]キーを押してください。**

フレーズの取り込みを実行します。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

WAV／AIFFファイルを取り込む

CD-ROMやCD-R/RWディスク、または内蔵ハードディスクに収録／保存されているオーディオファイル(WAV／AIFFファイル）を、フレーズループの素材として取り込みます。
なお、取り込みを行うには、あらかじめ次の準備を行ってください。

● CD-R/RWドライブから素材を取り込む場合
オーディオファイルが収録されたCD-ROMまたはCD-R/RWディスクを、CD-R/RWドライブに挿入してください。

● 内蔵ハードディスクから素材を取り込む場合
コンピューターから、内蔵ハードディスク内部のルートディレクトリ（最上位の階層）にあるWAV_AIFFフォルダに、オーディオファイルをコピーしてください。

NOTE
- 内蔵ハードディスクにオーディオファイルをコピーするには、オプションカードとコンピューターが必要です。詳しくは、オプションカードのマニュアルをご参照ください。
- WAV_AIFFフォルダに格納されているフォルダは認識されません。

1. **「フレーズ取り込みの基本操作」の手順１～６を参考にして、取り込み元として“WAV/AIFF”を選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“IMPORT CD-ROM”と表示されます。この状態で取り込み元となる機器が選択できます。

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. **左右のカーソルキーを使って取り込み元の機器としてCD-ROM（CD-R／RWドライブ）またはIntHDD（内蔵ハードディスク）を選んでください。**

3. **[ENTER]キーを押してください。**

選択された機器内でWAV/AIFFファイルを検索します。WAV/AIFFファイルが見つかると、ディスプレイにそのファイル名が表示されます。

```
IMPORT
LOOP1
```

4. **ダイアルを使って、取り込み元となるオーディオファイルを選択してください。**

なお、CD-R/RWドライブから素材を取り込むとき、オーディオファイルが特定のフォルダ内にある場合は、ダイアルを回してフォルダ名を表示させてください。

```
IMPORT
WAVFILES
```

この状態で[ENTER]キーを押すと、そのフォルダ内の階層へと移動し、ダイアルを使ってフォルダ内のファイルを選べます。なお、1つ上の階層に戻るには[EXIT]キーを押します。

5. **取り込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。**

読み込んだオーディオファイルのサンプリング周波数に応じて、次のように動作が変わります。

● サンプリング周波数が44.1kHzの場合
[ENTER]キーを押すとオーディオファイルの取り込みを行います。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

● サンプリング周波数が44.1kHz以外の場合
[ENTER]キーを押すと、サンプリング周波数を44.1kHzに変換（リサンプル）するかどうかを選択する画面が表示されます。

```
WAV/AIFF
Resample     ON
```

ダイアルを回してリサンプリングのオン／オフを選択し、もう一度[ENTER]キーを押して取り込みを実行します。取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

NOTE
取り込んだオーディオファイルは、常にサンプリング周波数44.1kHzで再生されます。このため、リサンプルをオフに設定した場合は、再生時のピッチが元のファイルと変わってしまいますので、ご注意ください。

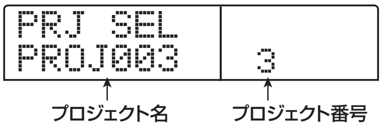
他のプロジェクトからフレーズを取り込む

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトのフレーズプールから、任意のフレーズを取り込みます。

HINT
他のプロジェクトのフレーズプールからフレーズを取り込む場合、取り込む範囲は指定できません。取り込みを行った後でフレーズの再生位置を編集してください（→P●）。

1.「フレーズ取り込みの基本操作」の手順1〜6を参考にして、取り込み元として“PHRASE”を選んでください。

ディスプレイに“PRJ SEL xxxxxx（xにはプロジェクト名が入ります）”と表示されます。この状態で、取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



2. ダイアルを回して取り込み元となるプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが切り替わり、そのプロジェクト内のフレーズが選択できるようになります。



NOTE
選択したプロジェクトのフレーズプールにフレーズが含まれていない場合は、“NO DATA”と約2秒間表示した後で、前の画面に戻ります。

3. ダイアルを回して取り込み元のフレーズを選択し、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“IMPORT SURE?”と表示されます。

4. 取り込みを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

フレーズの取り込みが完了すると、自動的にフレーズメニューに戻ります。

フレーズの各種パラメーターを調節する

フレーズプールにフレーズを取り込んだら、再生範囲や小節数といったパラメーターを指定する必要があります。フレーズごとに調節可能なパラメーターには、次の種類があります。

● START／END（再生開始位置／終了位置）
取り込んだフレーズの再生開始位置と終了位置を1ミリ秒単位で決定するパラメーターです。初期状態では、それぞれ取り込んだデータの先頭と最後尾に設定されています。例えば、CD-ROMから取り込んだ数小節分のドラムループから一部を抜き出して使用するときには、このパラメーターを変更します。

● MEAS X（小節数）
START／ENDパラメーターで指定した再生範囲が、何小節分の長さに相当するかを指定するパラメーターです。この小節数を設定しておけば、リズムセクションのテンポ設定に応じてフレーズの長さを伸縮させることができます。設定可能な範囲は1〜99小節です。

●TIMSIG（拍子）
取り込んだフレーズの拍子を設定するパラメーターです。上記のMEASXパラメーターと組み合わせて、フレーズの長さを指定します。設定可能な範囲は1（1/4）〜8（8／4）です。

HINT
フレーズをリズムセクションのテンポ設定に合わせるつもりがなければ、MEAS XとTIMSIGパラメーターの設定は不要です。

● NAME（フレーズ名）
そのフレーズに付けられた名前です。

● LVL（音量）
フレーズを再生するときの音量です。

これらのパラメーターを調節するには、次の操作を行います。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY PHRASE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

フレーズループに含まれるフレーズの名前と番号が表示されます。

```
PHRASE
PH000-00    1
```

3. ダイアルを回してエディットしたいフレーズ番号を選択してください。

PLAY[▶]キーを押せば、表示されているフレーズを試聴できます。なお､フレーズが取り込まれていないフレーズ番号を選ぶと、フレーズ名の位置に"EMPTY"と表示されます。

4. [EDIT]キーを押してください。

フレーズの編集を行うメニューが表示されます。

```
PH000-00
MEAS X02    0
```

5. 上下のカーソルキーを使って、編集したい要素の編集画面を表示させてください。

・MEAS X　xx（xxは1～99が入ります）
フレーズの小節数を1～99小節の範囲で調節します。

・TIMSIG
フレーズの拍子を1（1/4）～8（8／4）の中から設定します。

・START
フレーズの再生開始位置をM, S, MS単位で調節します。

・END
フレーズの再生終了位置をM, S, MS単位で調節します。

・NAME
フレーズの名前を設定します。

・LVL
フレーズの再生音量を±24dBの範囲で調節します。

6. ダイアルや左右のカーソルキーを使って、設定値を調節してください。

・ MEAS／TIMSIG／LVLを設定する場合
ダイアルを回して数値を変更します。

・ START／ENDを設定する場合
左右のカーソルキーで単位を指定し､ダイアルを回して数値を変更します。

・ NAMEを設定する場合
左右のカーソルキーで編集する文字を指定し､ダイアルを回して文字の種類を選択します。

HINT

編集中でもPLAY[▶]キーを押してフレーズの試聴が行えます。編集後の効果を確認したい場合に便利です。

7. 手順5～6を繰り返して、フレーズの編集を完了させてください。

必要ならば､[EXIT]キーを繰り返し押して手順2の画面に戻り、別のフレーズのパラメーターを指定できます。

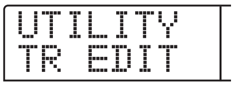
8. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

フレーズをコピーする

指定したフレーズを、任意のフレーズ番号にコピーします。コピー先となるフレーズ番号にはコピー元のフレーズが上書きされます。同じ素材を基にして、パラメーターの設定を変えた複数のフレーズを利用したいときに便利な機能です。

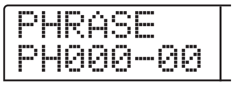
1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。



2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY PHRASE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

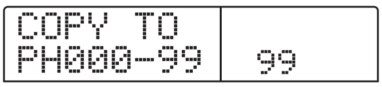
ディスプレイが次のように変わります。



3. **ダイアルを使ってコピー元となるフレーズを選択してください。**

4. **リズムセクションの[INSERT/COPY]キーを押してください。**

コピー先のフレーズ番号を指定する画面が表示されます。



5. **ダイアルを使ってコピー先のフレーズ番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに"COPY SURE?"と表示されます。

NOTE

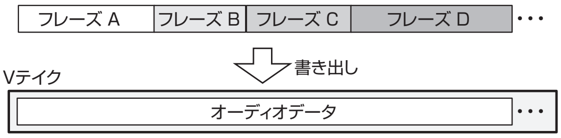
コピー先の番号にすでにフレーズが取り込まれているときは、コピー元のフレーズが上書きされます。コピーを実行すると、以前のフレーズが失われますのでご注意ください。

6. **コピーを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

フレーズのコピーが実行され、手順2の画面に戻ります。

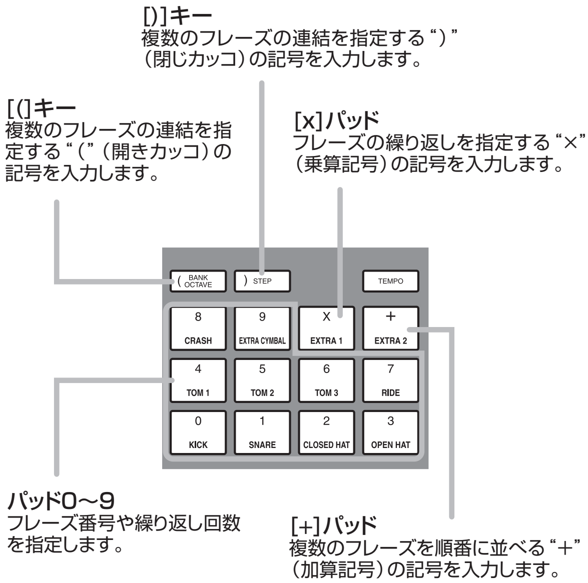
フレーズループを作成する

フレーズプールに取り込まれたフレーズは、演奏順や繰り返し回数を指定し、任意のトラック／Vテイクにフレーズループとして書き出すことができます。書き出し先のVテイクには実際のオーディオデータが記録されるので、書き出し実行後は通常のVテイクと同じ感覚で扱えます。



フレーズループの数式入力について

フレーズループを作成するときは、フレーズを演奏順や繰り返し回数を数式で入力します。この数式の入力には、リズムセクションのキー／パッドを使います。それぞれのキー／パッドの機能は、次の通りです。



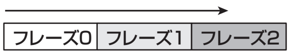
フレーズループを演奏順に並べるための基本的なルールは次の通りです。

● フレーズを選ぶ

パッド0〜9を使って、0〜99のフレーズ番号を入力します。

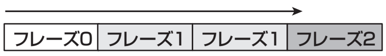
● フレーズを並べる

“+”（加算記号）を使って、フレーズ同士を順番に並べます。例えば、**0+1+2**という数式を入力すれば、次のように演奏されます。



● フレーズを繰り返す

“×”（乗算記号）を使って、フレーズの繰り返し回数を指定します。“×”の記号は“+”の記号よりも優先されます。例えば、**0+1×2+2**という数式を入力したときは、次のように演奏されます。

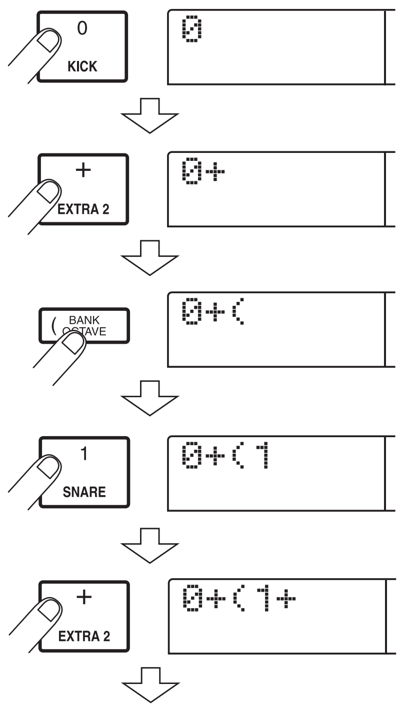


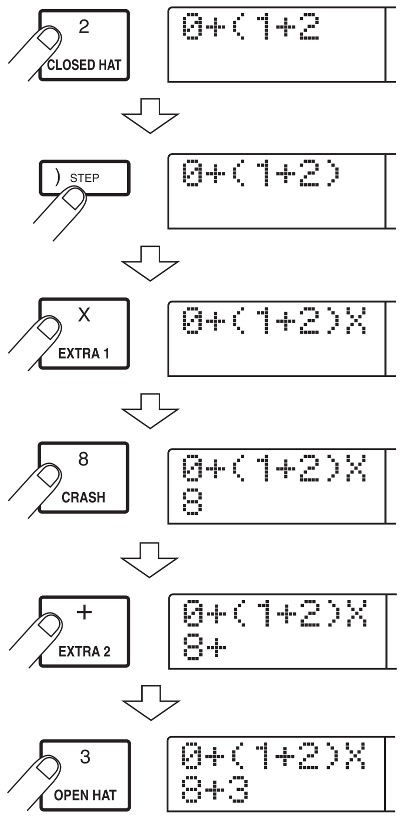
● 複数のフレーズを連結する

“(”（開きカッコ）や“)”（閉じカッコ）を使って繰り返したいフレーズを連結し、さらに“×”（乗算記号）を使って繰り返し回数を指定します。例えば、**(1+2)×2+3**と入力したときは、次のように演奏されます。



例えば、“**0+（1+2）X8+3**”というフレーズループを作成する場合は、次のように入力します。





HINT

数式が2行に収まらなかった場合は、表示が1文字ずつスクロールします。また、左右のカーソルキーを使って入力位置を移動すると、それに応じて行が左右にスクロールします。

なお、入力した数式を修正するには、次のように操作します。

● 数字／記号を挿入するには

左右のカーソルキーを使って変更したい位置まで移動し、新しい数値／記号を入力してください。

● 数字や記号を削除するには

左右のカーソルキーを使ってカーソル（点滅部分）を目的の数字／記号に合わせ、[DELETE/ERASE]キーを押します。

数式の入力が完成したら、任意のトラック／Vテイクを指定し、フレーズループをオーディオデータとして書き出します。

NOTE

・ 上記の数式は、書き出しを実行した後も、プロジェクト内に保存されていますので、必要に応じて数式を修正し、書

き出しを再実行できます。

- ただし、すでに書き出ししたフレーズループに対して、一部分のみ書き出しをやり直したり、別のフレーズループを追加することはできません。最初から最後までのフレーズを数式で指定し、もう一度書き出しを実行してください。

フレーズループをトラックに書き出す

ここでは、フレーズループを作成して、任意のトラック／Vテイクにオーディオデータとして書き出す方法を説明します。

1. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY PHRASE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。

```
PHRASE
PH000-00
```

3. もう一度、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

フレーズユーティリティメニューが表示されます。

```
PHRASE
IMPORT
```

4. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"PHRASE CREATE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この状態で、フレーズループの書き出し先となるトラック／Vテイクが選択できます。

```
CREATE
TR 1- 1
```

5. 左右のカーソルキーとダイアルを使って、作成するフレーズを書き出したいトラック／Vテイクを指定してください。

```
CREATE
TR10- 1
```

なお、トラック10が選ばれた状態で、さらにダイアルを右に回すと、次の画面に変わります。

```
CREATE
TR1/2
```

この画面が表示されているときにダイアルを右に回すと、奇数／偶数の順序で並んだ2トラック（1/2、3/4、5/6、7/8、9/10）、またはマスタートラック（MASTER）を選択できます。この場合、指定された2トラックまたはマスタートラックで、現在選ばれているVテイクが操作の対象となります。

NOTE

- フレーズがモノラルで書き出し先のトラックがステレオの場合、両方のトラックに同じデータが書き込まれます。
- フレーズがステレオで書き出し先のトラックがモノラルの場合、フレーズの左右チャンネルをミックスしたデータが書き込まれます。
- すでにオーディオデータが録音された V テイクを選んだときは、以前のデータが完全に消去され、新しいオーディオデータが上書きされます。

6. トラック／Vテイクを選んだら、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイが、フレーズループの番号を選択する画面に変わります。

```
CREATE
LOOP01
```

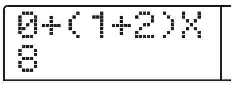
7. ダイアルを回して作成したいフレーズループ番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

フレーズループは1～10まで作成できます。それぞれのフレーズループには、LOOP01～LOOP10の名前が付けられています。

[ENTER]キーを押すと、ディスプレイがループの入力画面に切り替わります。

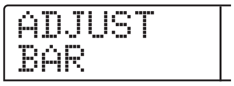
8. リズムセクションのキー／パッドを使って数式を入力し、ループを作成してください。

入力方法はP.71をご参照ください。



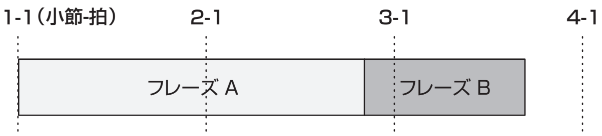
9. 数式の入力が終わったら[ENTER] キーを押してください。

ディスプレイに次の画面が表示されます。この画面では、リズムソングの小節に合わせてフレーズの再生方法を変えるかどうかを選択します。

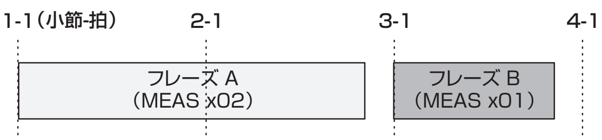


10. ダイアルを使って、次の中からフレーズの再生方法を選んでください。

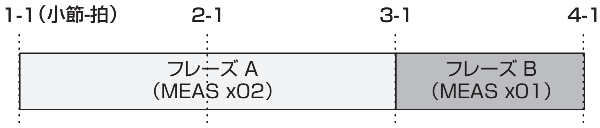
・ ADJUST OFF
この設定を選ぶと、リズムソングの小節線やテンポとは無関係に、指定したフレーズが連続して再生されます（初期設定）。



・ ADJUST BAR
この設定を選ぶと、リズムソングの小節の先頭に合わせて、各フレーズの再生が開始されます。フレーズの１小節（フレーズの再生範囲をMEASXパラメーターの小節数で割った長さ）がリズムソングの１小節よりも長い場合、MEAS X（→P.69）パラメーターで指定した小節数を経過したところで、再生終了を待たずにフレーズが切り替わります。また、フレーズの１小節がリズムソングの１小節よりも短い場合は、次にフレーズが切り替わる小節まで空白となります。



・ ADJUST BAR&LEN
この設定を選ぶと、リズムソングの1小節とフレーズの１小節が一致するように、フレーズ自体の長さが伸縮されます（このとき、ピッチは変化しません）。



NOTE

- ADJUST BARまたはADJUST BAR&LENを選択する場合は、それぞれのフレーズのMEASX パラメーターが適切な小節数に設定されていることを確認してください。この設定が不適切なときは、リズムソングとフレーズが思うように同期しません。
- 伸縮率がある一定の範囲を超えている場合、結果が意図したものと異なることがあります。このとき、処理中に"Out of Range"と表示されます。

11. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“CREATE SURE?”と表示されます。

12. フレーズループの作成を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

フレーズループの作成が完了すると、自動的に手順2の画面に戻ります。

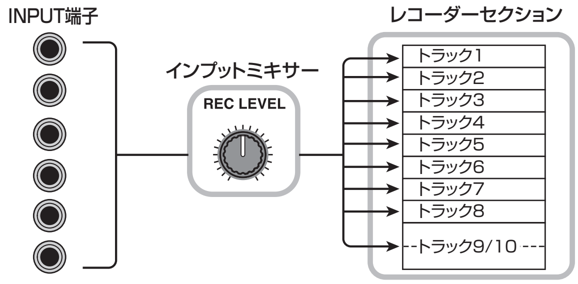
リファレンス[ミキサー]

ここではMRS-1266に内蔵された2種類のミキサーの機能や操作方法について説明します。

ミキサーについて

MRS-1266のミキサーは、入力端子からの信号を処理する“**インプットミキサー**”と、レコーダーセクションのトラックやリズムセクションからの信号を処理する“**トラックミキサー**”という2つのミキサーがあります。それぞれのミキサーの特徴は、次の通りです。

■インプットミキサー



インプットミキサーでは、INPUT 1～6端子およびGUITAR/BASS INPUT 1～2端子から入力された信号の感度を調節し、パン、センドリターンエフェクトへのセンドレベルといった各種パラメーターを設定して、信号をレコーダートラックへと割り当てます。

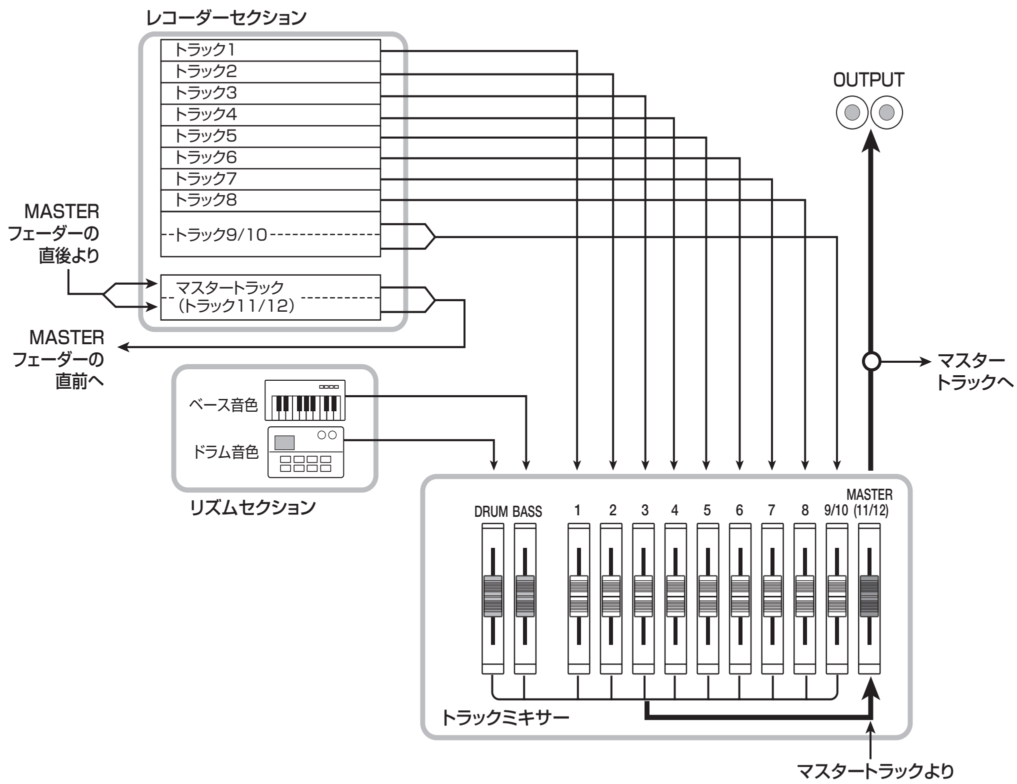
インプットミキサーで設定可能なパラメーターには、次の表のような種類があります。

パラメーター	内容
CHO SEND	コーラス／ディレイ（センドリターンエフェクト）に送る音量
REV SEND	リバーブ（センドリターンエフェクト）に送る音量
PAN	左右の定位
REC LVL	信号の録音レベル（[REC LEVEL]コントロールの位置）

■ トラックミキサー

トラックミキサーは、レコーダーのトラック（1～8、9/10）の再生信号、およびリズムセクションのドラム／ベース音色のバランスを調節し、ステレオにミックスするためのミキサーです。トラックミキサーでまとめられた信号は、[MASTER]フェーダーを経由してOUTPUT端子またはマスタートラックへと送られます（下図参照）。

トラックミキサーで設定可能なパラメーターには、次ページの表のような種類があります。



HINT
ドラム音色とトラック9/10のチャンネルは、ステレオ仕様です。これらのステレオチャンネルでは、パラメーターの設定が連動します。

パラメーター	内容	DRUM/BASS	トラック1〜8	トラック9/10	マスタートラック
EQ HI G	高域用EQのブースト／カット量	○	○	○	
EQ HI F	高域用EQでブースト／カットする周波数	○	○	○	
EQ LO G	高域用EQのブースト／カット量	○	○	○	
EQ LO F	低域用EQでブースト／カットする周波数	○	○	○	
CHO SEND	コーラス／ディレイ（センドリターンエフェクト）に送る音量	○	○	○	
REV SEND	リバーブ（センドリターンエフェクト）に送る音量	○	○	○	
PAN	左右の定位（L／Rチャンネルのバランス）	○	○	○	
FADER	トラックまたはリズムセクションの音量	○	○	○	○
ST LINK	奇数／偶数トラックのパラメーターを連動させる		○		
V TAKE	トラックで選択されているVテイク		○	○	○

インプットミキサーの基本操作

入力信号をトラックに割り当てる

INPUT 1〜6端子およびGUITAR/BASS INPUT 1〜2 端子から入力された信号のレベルを調節し、レコーダーセクションのトラックに送ります。

1. 録音する楽器やマイクがINPUT 1〜6端子またはGUITAR/BASS INPUT 1〜2端子に接続されていることを確認してください。

NOTE
- フロントパネルとリアパネルで同じ番号の端子同士（GUITAR/BASS 1端子とINPUT 1端子、GUITAR/BASS 2端子とINPUT 2端子）の両方に楽器／マイクが接続されているときは、フロントパネルの端子が優先されます。
- リアパネルで同じ番号の端子同士（バランスとアンバランス）の両方に楽器／マイクが接続されているときは、アンバランス（フォーン端子）が優先されます。

2. 楽器を接続した端子の [ON/OFF] キーを押してキーを点灯させてください。

[ON/OFF]キーは、インプットの選択に使用します。通常は、同時に2つまでオンに設定できます。キーが点灯したときは、該当するインプットが有効となります。
なお、2つの[ON/OFF]キーを有効にしたいときは、両方の[ON/OFF]キーを同時に押します。

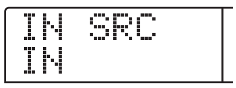
HINT
- すでに 2 つのインプットが選ばれているときに他の [ON/OFF] キーを押すと、それまで点灯していたキーが消灯し、最後に押した[ON/OFF] キーが有効となります。
- 通常一度に録音できるのは2トラックまでです。しかし、“6TR REC モード”を使えば、6 系統の入力信号を6トラックに同時録音できます（→P.47）。

3. 楽器を演奏しながら、手順 2 で選んだ入力端子のINPUTコントロールを回して、入力感度を調節してください。

楽器を最大音量で演奏したときに、[PEAK]インジケーターがかすかに点灯するように調節します。

4. インサートエフェクトを通して録音をする場合は、エフェクトセクションの[INPUT SOURCE] キーを押し、ダイアルを回してインサートエフェクトの挿入先をINに切り替えてください。

プロジェクトが初期状態のときは、インサートエフェクトがIN（インプットミキサー）に設定されており、ギター／ベース録音に適したパッチが選ばれています。



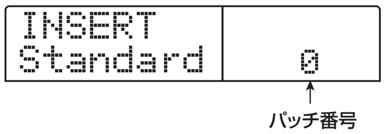
HINT
- インサートエフェクトを通さずに録音したいときは、エフェクトセクションの[BYPASS] キーを押して、インサートエフェクトをバイパスしてください。
- インサートエフェクトが挿入されたインプットは、対応する[ON/OFF] キーの点灯が赤から橙色に変わります。

5. [EXIT]キーを押してメイン画面に戻り、[EFFECT]キーを押してください。

ディスプレイに現在選ばれているエフェクトパッチが表示されます。

6. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーの中から利用したいアルゴリズムに対応するキーを押し、ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

パッチを選択したら、[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。



7. 楽器を演奏しながら[REC LEVEL]コントロールを回して、録音レベルを調節してください。

[REC LEVEL]コントロールは、録音トラックに入力される直前（インサートエフェクト通過後）の信号レベルを調節します。レベルがオーバーすると[CLIP]インジケーターが点灯します。[CLIP]インジケーターが点灯しない範囲で[REC LEVEL]コントロールをできるだけ高めに設定してください。

HINT

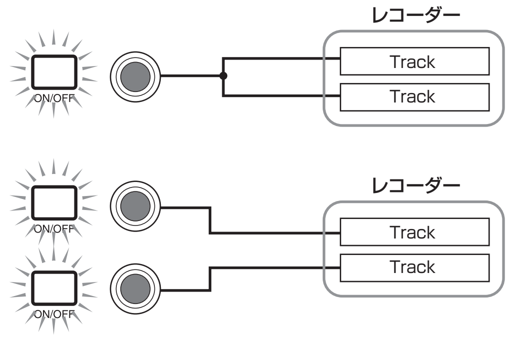
- 録音トラックに送られる信号のレベルは、インサートエフェクトの設定に応じて変化します。インサートエフェクトのパッチやパラメーターを変更したときは、録音レベルが適切かどうかをもう一度確認してください。
- トラックパラメーターセクションの[PAN]キー→手順2でオンにした[ON/OFF]キー→下向きのカーソルキーの順番にキーを押すと、[REC LEVEL]コントロールの値を数値で表示できます。録音レベルの正確な値を知りたい場合に便利です。

8. 録音先となるトラックのステータスキー（1～8、9/10）を押して赤く点灯させ、トラックを録音待機状態にしてください。

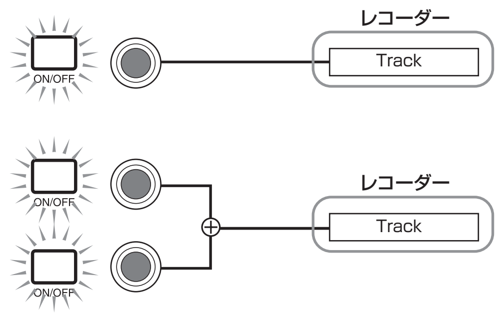
インプットミキサーの入力信号が録音トラックに送られます。録音先として、モノラルトラック（トラック1～8）なら2本まで、ステレオトラック（9/10）なら1本のみが選択できます（モノラルトラック×2本を選ぶときは、トラック1/2、3/4、5/6、7/8の組み合わせに限ります）。

なお、インプットミキサーからトラックへと送られる信号の流れは、インプットの数と録音トラックの数に応じて、次のように変化します。

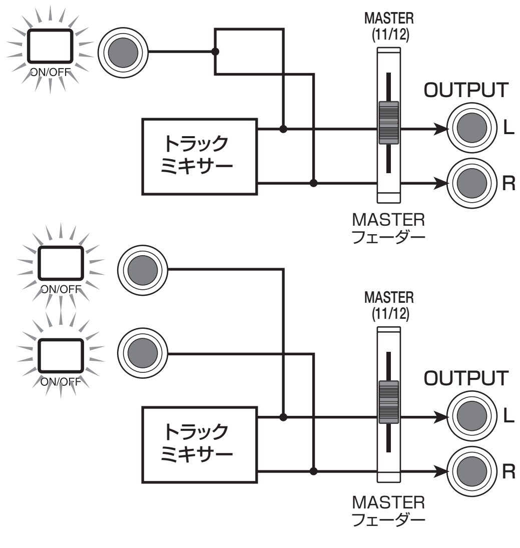
● 録音トラックとしてモノラルトラック×2またはステレオトラックを選んだ場合



● 録音トラックとしてモノラルトラック×1を選んだ場合



● 録音トラックが選ばれていない場合



NOTE

上記の各図は、インプットミキサーにインサートエフェクト

が挿入されていない状態の信号の流れを表したものです。インサートエフェクトが挿入されたときの信号の流れについては、P.120をご参照ください。

センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

インプットミキサーからセンドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）に送られる信号の音量（センドレベル）を調節し、効果の深さを設定します。なお、通常の操作では、インプットミキサーからセンドリターンエフェクトに信号を送っても、OUTPUT端子からモニターする信号にエフェクトがかかるだけで、トラックに録音される信号に対しては、効果はありません。

HINT

入力信号にセンドリターンエフェクトをかけて録音するには、該当するインプットの[ON/OFF]キーをオンにしたまま、任意のトラックにバウンス録音するという方法があります（→P.45）。

1. センドリターンエフェクトのパッチを選択するには、[CHORUS/DELAY]キーまたは[REVERB]キーを押してください。

ディスプレイの表示が切り替わり、押したキーに対応するエフェクト（コーラス／ディレイまたはリバーブ）で現在選ばれているパッチが表示されます。

2. ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。

パッチを選んだら[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

3. トラックパラメーターセクションの [CHORUS/DELAY SEND]キーまたは[REVERB SEND]キーを押して、センドリターンエフェクトを選択してください。

コーラス／ディレイの深さを調節するときは[CHORUS/DELAY SEND]キー、リバーブの深さを調節するときは[REVERB SEND]キーを押します。
次の図は、[CHORUS/DELAY SEND]キーを押したときのディスプレイです。

```
TR1
CHO SEND      0
```

パラメーター　　設定値

4. インプットセクションのいずれかの [ON/OFF]キーを押してください。

センドレベルの設定対象として、インプットミキサー（INPUT）が選ばれます。

```
INPUT
CHO SEND      0
```

5. ダイアルを回して効果の深さを調節してください。

値を大きくするほどエフェクトのかかり具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は次の通りです。

● CHORUS/DELAY SEND…0～100（初期値：0）
● REVERB SEND…0～100（初期値：0）

HINT

・ディスプレイにコーラス／ディレイのパラメーターが表示されているときに、[CHORUS/DELAY SEND]キーを押すと、キーが消灯してコーラス／ディレイに送られる信号がオフになります。もう一度押すと、オンに戻ります。
・リバーブの場合も同様に、リバーブのパラメーターが表示されているときに[REVERB]キーを押して、リバーブに送られる信号のオン／オフを切り替えることができます。

6. 設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

パン／バランスを調節する

インプットミキサーからMASTER OUTPUT端子や録音トラックへ送られる信号の定位(パン)、またはバランス(2チャンネル間の音量差)を調節します。

1. トラックパラメーターセクションの[PAN]キーを押してください。

PANパラメーターを調節する画面が表示されます。

```
TR1
PAN           0
```

2. インプットセクションのいずれかの[ON/OFF]キーを押してください。

パンを設定する対象としてインプットミキサーが選択されます。



3. **ダイアルを回して、PAN パラメーターの設定値を変更してください。**

PANパラメーターの設定範囲は、L100（左端）～0（中央）～R100（右端）です。

4. **パンの設定が終わったら [EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。なお、PANパラメーターの機能は、オンになっているインプット数、および現在選ばれている録音トラックの数に応じて、次のように変化します。

● 録音トラックが選ばれていないとき

インプットミキサーからOUTPUT端子のL/Rチャンネルに送られる信号のパン（モノラル入力の場合）またはバランス（ステレオ入力の場合）を調節します。

● 録音トラックとして、ステレオトラック、またはモノラルトラック×2が選ばれているとき

インプットミキサーから2つのトラックに送られる信号のパン（モノラル入力の場合）またはバランス（ステレオ入力の場合）を調節します。

● 録音トラックとして、モノラルトラック×1が選ばれているとき

PANパラメーターは無効となります。

トラックミキサーの基本操作

音量／パン／EQを調節する

トラックやドラム／ベース音色の音量、定位（パン）、EQ（イコライザー）を設定します。

1. **トラックまたはドラム／ベース音色の音量を調節するには、対応するフェーダーを操作してください。**

2. **トラックまたはドラム／ベース音色のパンを調節するには、トラックパラメーターセクションの[PAN]キーを押し、続いてトラックまたは ドラム／ベース音色に対応するステータスキーを押してください。**

選択されたトラックまたはドラム／ベース音色のPANパラメーターを調節する画面が表示されます。



3. **ダイアルを回してPANパラメーターの設定値を変更してください。**

PANパラメーターの設定範囲は、L100（左端）～0（中央）～R100（右端）です。引き続き他のトラックやドラム／ベース音色のパンを調節するには、手順2～3を繰り返してください。

HINT

- 操作の対象としてステレオトラック、または ドラム音色が選ばれている場合、PANパラメーターを使ってバランス（左右の音量差）を調節します。
- トラックパラメーターが表示されている間、左右のカーソルキーで操作するトラックやドラム／ベース音色の切り替え、上下のカーソルキーで操作するパラメーターの切り替えが行えます。

4. **EQ を調節するには、トラックパラメーターセクションの[EQ HIGH]キーまたは [EQ LOW]キーを押してください。**

高音域の音質を調節するには[EQ HIGH]キー、低音域の音質を調節するには[EQ LOW]キーを押します。
なお、表示を切り替えた直後は、以前に選ばれていたトラックやドラム／ベース音色がそのまま操作対象となります。必要に応じて、トラックやドラム／ベース音色を

切り替えてください。

5. **上下のカーソルキーを使って、調節したいEQパラメーターを選び、ダイアルを回して設定値を変更してください。**

選択可能なパラメーターと設定値は次の通りです。

● EQ HIGH

- EQ HI G
  高音域のブースト／カット量を調節します。
  設定範囲：－12～0～+12（dB）
  初期値：0
- EQ HI F
  高音域でブースト／カットを行う周波数帯域を調節します。
  設定範囲：500～18000（Hz）
  初期値：8000

● EQ LOW

- EQ LO G
  低音域のブースト／カット量を調節します。
  設定範囲：－12～0～+12（dB）
  初期値：0
- EQ LO F
  低音域でブースト／カットを行う周波数帯域を調節します。
  設定範囲：40～1600（Hz）
  初期値：125

HINT

EQ HIGH画面の表示中に[EQ HIGH]キーを押すと、キーが消灯してEQ HIGHがオフになります。もう一度キーを押すとオンに戻ります。同じように、EQ LOW画面が表示されているときに[EQ LOW]キーを繰り返し押して、EQ LOWのオン／オフ切り替えができます。

6. **必要に応じて手順4～5を繰り返し、他のEQパラメーターの設定を行ってください。**

7. **EQの設定を終了するには、[EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する

トラックミキサーの各チャンネルから、センドリターンエフェクトに送られる信号の音量（センドレベル）を調節します。センドレベルを上げるほど、エフェクトのかかり具合が深くなります。

1. **センドリターンエフェクトのパッチを選択するには、[CHORUS/DELAY]キーまたは[REVERB]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が切り替わり、押したキーに対応するエフェクト（コーラス／ディレイまたはリバーブ）で現在選ばれているパッチが表示されます。

2. **ダイアルを回して利用したいパッチを選んでください。**

パッチを選んだら[EXIT]キーを押してメイン画面に戻ってください。

3. **トラックパラメーターセクションの [CHORUS/DELAY SEND]キーまたは[REVERB SEND]キーを押して、センドリターンエフェクトを選択してください。**

コーラス／ディレイの深さを調節するときは[CHORUS/DELAY SEND]キー、リバーブの深さを調節するときは[REVERB SEND]キーを押します。

4. **エフェクトをかけたいトラックまたはドラム／ベース音色のステータスキーを押してください。**



5. **ダイアルを回して効果の深さを調節してください。**

値を大きくするほどエフェクトのかかり具合が深くなります。各パラメーターの設定範囲と初期値は次の通りです。

● CHORUS/DELAY SEND…0～100（初期値：0）

● REVERB SEND…0～100（初期値：0）

HINT

センドリターンエフェクトのパラメーターが表示されているときには、[REVERB]／[CHORUS/DELAY]キーを使ってエフェクトセンドを一時的にオフにできます。詳しくはP.125をご参照ください。

6. **設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

奇数／偶数番号のチャンネルをリンクさせる(ステレオリンク)

MRS-1266では、奇数番号／偶数番号の順で隣り合う2つのモノラルトラック（1/2、3/4、5/6、7/8）を連動させ、ステレオトラックとして扱うことができます（この機能を"ステレオリンク"と呼びます）。ステレオリンクに設定された2トラックは、パラメーターの設定やステータスキーの動作が連動します。設定方法は、次の通りです。

1. **トラックパラメーターセクションの[PAN]キーを押してください。**

2. **ステレオリンクに設定したい2トラックのうち、いずれか一方のステータスキー（1〜8）を押してください。**

3. **下向きのカーソルキーを3回押してください。**

ST LINK（ステレオリンク）パラメーターの設定画面が表示されます。

```
TR7
ST LINK    OFF
```

4. **ダイアルを回して、設定値をオン(ON)に切り替えてください。**

選択したトラックと、奇数／偶数番号の順に並んだトラック間で、ステレオリンクが設定されます。なお、ステレオリンクを解除するには、設定値をオフ（OFF）に戻してください。

```
TR7/8
ST LINK    ON
```

5. **ステレオリンクの設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

HINT

ステレオリンクに設定された2トラックでは、PANパラメーターがお互いの音量バランスを調節するバランスパラメーターとして機能します。

NOTE

ステレオリンクに設定された2トラックの音量調節には、奇数番号側のフェーダーを使います（偶数番号側のフェーダーは無効となります）。

ソロ機能を使う

必要ならば、レコーダーセクションを再生しているときに、特定のトラック以外をすべてミュートすることができます（ソロ機能）。例えば、トラックパラメーターを細かく調整したいときに便利な機能です。

1. メイン画面が表示された状態でレコーダーを再生し、コントロールセクションの[SOLO] キーを押してください。

キーが点灯します。

2. ステータスキー（MASTER以外）を使って、単独でモニターしたいトラックを選んでください。

ステータスキーが緑色に点灯し、そのトラックのみが単独で再生されます。

3. ソロ機能を解除するには、[SOLO]キーを押してください。

キーが消灯します。

ミキサーの設定を保存／呼び出しする（シーン機能）

現在のミキサーやエフェクトなどの各種設定は、“シーン”として本体のメモリーに保存し、必要に応じて手動または自動で呼び出すことができます。ミックス操作を自動化したり、バランスの違うミックスを聴き比べたりといった用途に利用できます。
シーンとして保存できる要素は次の通りです。

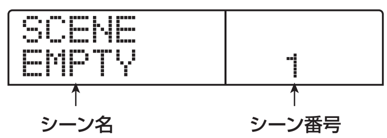
- トラックパラメーター（ただし、現在選ばれているVテイク番号は記憶されません）
- インサートエフェクトのパッチ番号／インプットソース
- センドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）のパッチ番号
- ステータスキーの状態（プレイ、ミュート）
- フェーダーの位置

本体メモリーには、最大100種類のシーンを保存できます。これらのシーンは、現在選ばれているプロジェクトの一部として、内蔵ハードディスクに記録されます。

シーンを保存する

現在のミキサーやエフェクトなどの設定をシーンとして保存します。

1. コントロールセクションの [SCENE] キーを押してください。

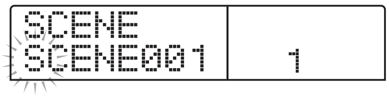


2. ダイアルを回して、シーンの保存先（0～99）を選択してください。

NOTE
すでにシーンが保存されている番号を選んだ場合は、以前の内容が消去され、新規のシーンが上書きされます。

3. [STORE]キーを押してください。

ディスプレイが次のように変わります。この状態で、シーンの名前を設定できます。



4. 左右のカーソルキーを使って、点滅を変更したい文字に合わせ、ダイアルを回して文字を変更してください。

選択可能な文字については、P.39をご参照ください。

5. 必要に応じて手順4を繰り返し、新しい名前を付けてください。

6. シーンの保存を実行するには、[STORE]キー、または[ENTER]キーを押してください。

現在のミキサーやエフェクトなどの状態が、選んだシーンに保存されます。保存が終ると、手順2の画面に戻ります。また、保存を中断したいときは、[EXIT]キーを押して1つずつ前の画面に戻すことができます。

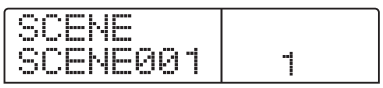
7. メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

シーンを呼び出す

メモリーに保存されたシーンを呼び出します。

1. コントロールセクションの[SCENE]キーを押してください。

ディスプレイの右側に、呼び出しの対象となるシーンの番号が表示されます。



2. ダイアルを回して、呼び出したいシーンを選択してください。

3. 選択したシーンを呼び出すには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すとシーンが呼び出され、手順1の画面に戻ります。[EXIT]キーを押したときは、呼び出しを中断してメイン画面に戻ります。

HINT

シーンを選んだ後に[EDIT]キーを押せば、シーンの名前を変更することもできます。

シーンの切り替えを自動化する

MRS-1266では、楽曲の任意の位置に設定されたマーク（→P.49）に、シーンを割り当てることで、自動的にシーンを切り替えることができます。例えば、楽曲の進行に合わせてミックスバランスやエフェクトのかかり具合を変化させたい場合に便利です。

1. 曲中のミックスを変更したい位置にロケートし、コントロールセクションの[MARK]キーを押してください。

マークが登録されます。この操作を繰り返し行って、ミックスを変更したいすべての位置にマークを登録してください。

2. 楽曲の開始位置となるミックスや、途中で切り替えたいミックスを、それぞれシーンとして保存してください。

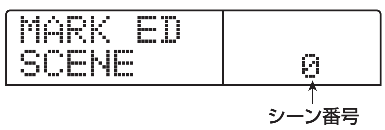
任意の範囲のミックスを作るときは、マーカー機能を使ったロケート(→P.50)やA-Bリピート機能(→P.51)などを使うと便利です。

3. レコーダーが停止していることを確認し、トランスポートセクションのZERO[⏮]キーを押して、曲の先頭位置にロケートしてください。

曲の先頭位置（カウンターのゼロの位置）には、あらかじめ番号ゼロのマークが設定されています。曲の先頭部分で使用したいシーンをこのマークに割り当てます。

4. [MARK]キーを押してください。

マークが設定されている位置で[MARK]キーを押すと、シーンを割り当てる画面に切り替わります。



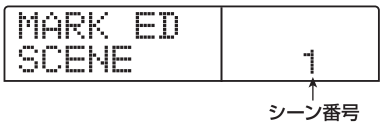
HINT

・ マークが設定されていない位置で[MARK]キーを押すと、その位置に新しいマークが設定されます。

・ マークと現在位置が一致しているかどうかは、マーク番号の右下に位置するドットの点灯で確認します。

5. **ダイアルを回して、この位置に割り当てるシーンを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

マークにシーンが割り当てられます。下の図は、マーク番号0にシーン番号01を割り当てた場合の例です。



HINT

シーンの割り当てを解除するには、ダイアルを回してシーン番号を"--"に戻します。

6. **ミックスを切り替えたいマークにロケートさせながら、手順4〜5を繰り返して、それぞれのシーンの割り当てを行ってください。**

7. **必要なシーンをマークに割り当てたら、ZERO [⏮]キーを押して曲の先頭位置にロケートし、PLAY [▶]キーを押して再生してください。**

シーンが登録されているマークの位置に到達するごとに、割り当てられているシーンが呼び出されます。

特定のパラメーターをシーンから除外する

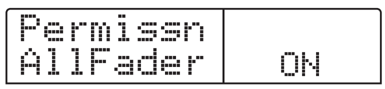
必要ならば、シーンに保存されたパラメーターのうち、特定のグループのみをシーンによる操作を無効にできます。無効にしたパラメーターは、シーンを切り替えても変化しません。有効/無効を個別に切り替え可能なグループと、そのグループに含まれるパラメーターは次の通りです。

グループ	項目
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	コーラスセンド
	リバーブセンド
	パン
	プレイ/ミュート
INSERT EFFECT	パッチ番号
	インプットソース
CHORUS/DELAY	パッチ番号
REVERB	パッチ番号
FADER	フェーダー位置

例えば、シーンの自動化をプログラムした後で、TRACK PARAMETERグループのみを無効にすれば、トラックごとのEQやパンといったパラメーターのみ、マニュアルで操作できます。

1. **コントロールセクションの [SCENE] キーを押して、続いてディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。**

ディスプレイに次の画面が表示されます。この状態で、シーンによるフェーダー操作の有効/無効を設定できます。



2. **ダイアルを回してシーンによるフェーダー操作のオン/オフを設定してください。**

3. **その他のパラメーターグループに対応するキーを押して、グループごとの有効/無効の設定を切り替えてください。**

フェーダーを除く各パラメーターグループは、次の各

キーを押すことで、シーンによる操作の有効/無効を切り替えることができます。

- TRACK PARAMETERグループ
  いずれかのステータスキー([MASTER]ステータスキー)を除く
- INSERT EFFECT グループ
  いずれかの[ALGORITHM]キー
- CHORUS/DELAY グループ
  [CHORUS/DELAY]キー
- REVERB グループ
  [REVERB]キー

そのグループが有効のときはキーが点灯し、無効のときはキーが点滅します。

HINT

上下のカーソルキーを使って、すべてのグループの有効/無効を一括して切り替えることもできます。

4. 設定が終わったら[EXIT]キーを押してください。

シーンメニューに戻ります。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

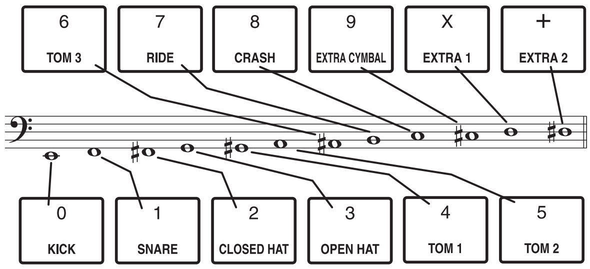
パラメーターグループごとのオン/オフ状態はプロジェクトごとに保存されます。

リファレンス[リズム]

ここでは､内蔵のドラム／ベース音色を使ってバッキング演奏を作成するリズムセクションの機能や操作方法について説明します。

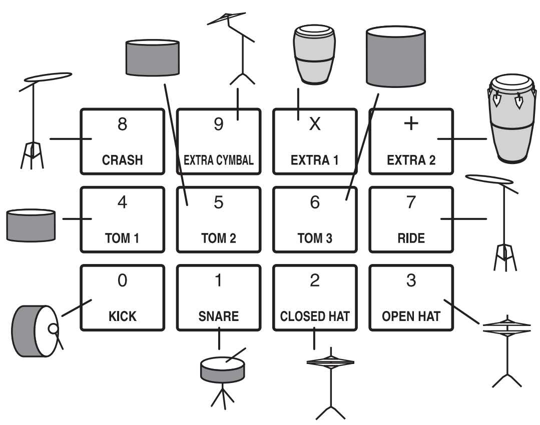
リズムセクションについて

MRS-1266の“リズムセクション”には、ドラム音色とベース音色が内蔵されており、ドラム＆ベースマシンとして利用できます。このリズムセクションは、レコーダーセクションと同期走行させることも、単独で走行させることも可能です。ここでは、リズムセクションの基本構成や用語について説明します。



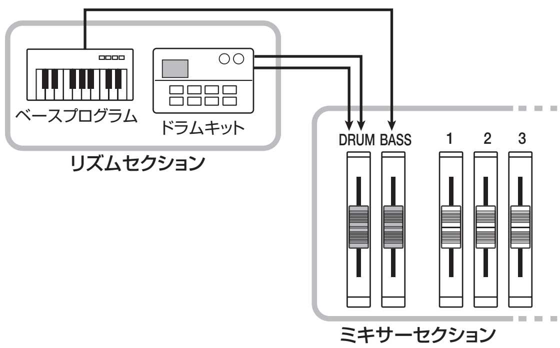
ドラムキットとベースプログラム

リズムセクションは“ドラムキット”と“ベースプログラム”から構成されています。
ドラムキットは、キック、スネア、ハイハット、コンガなど36種類のドラム／パーカッション音色を組み合わせたもので､MRS-1266には127種類のドラムキットが内蔵されています。これらのドラムキットの中から1つを選び、フロントパネルのパッド1～12を使って、個々の音色をマニュアルで演奏したり、バッキング演奏の音源として使用できます。



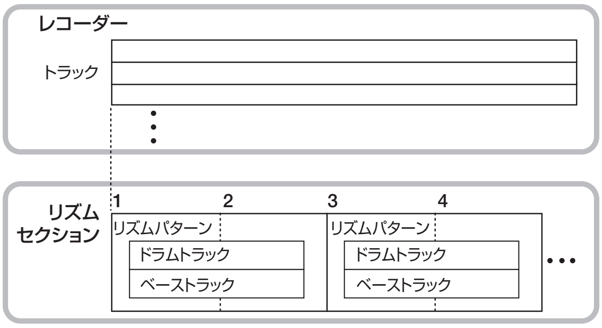
ベースプログラムは、エレクトリックベースやアコースティックベースなどの、単一のベース音色です。MRS-1266では、内蔵された26種類のベースプログラムの中から1つを選び、フロントパネルのパッド1～12を使って音階を演奏したり、バッキング演奏の音源として使用できます。

ドラムキットの出力信号（ステレオ）とベースプログラムの出力信号（モノラル）は､それぞれミキサーセクションのDRUM／BASSのチャンネルに内部接続されており、個別に音量、パン／バランス、EQを調節したり、センドリターンエフェクトをかけることができます。



リズムパターンとドラム／ベーストラック

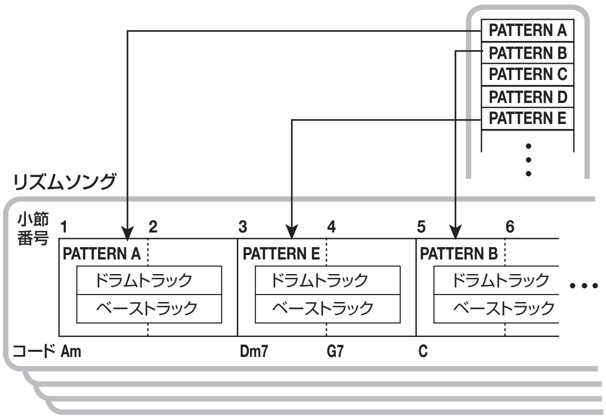
新規作成したプロジェクトには、最大99小節までのドラム／ベースの演奏情報を記録できるパターン情報（これを“リズムパターン”と呼びます）が400種類以上書き込まれています。
リズムパターン内部でドラムの演奏情報を記録する場所を“ドラムトラック”､ベースの演奏情報を記録する場所を“ベーストラック”と呼びます。



あらかじめプログラムされたリズムパターンをそのまま使うだけでなく、その一部をエディットしたり、空のリズムパターンにお客様ご自身のリズムをプログラムすることも可能です。作成したリズムパターンは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。

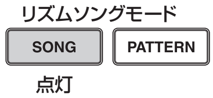
リズムソング

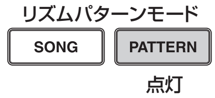
リズムパターンを演奏順に並べたものを“リズムソング”と呼びます。リズムソングにリズムパターン情報、ベーストラックのコード情報、テンポ情報や拍子情報などをプログラムすることで、1曲分のバッキング演奏を作成できます。1つのプロジェクトに対し最大10曲のリズムソングを作ることができます。



リズムパターンモードとリズムソングモード

リズムセクションの動作モードには、リズムパターンの演奏や作成を行う“リズムパターンモード”と、リズムソングの演奏や作成を行う“リズムソングモード”の2種類があり、常にどちらか一方のモードが選択されています。
リズムパターンモードを選ぶときは[PATTERN]キーを押し、リズムソングモードを選ぶときは[SONG]キーを押します（現在選ばれているモードに対応するキーが点灯します)。





レコーダーセクションとリズムセクションの同期

MRS-1266が初期状態のとき、リズムセクションは常にレコーダーセクションと同期走行します。トランスポートを操作してレコーダーを走らせると、同時にリズムパターンまたはリズムソングの演奏が開始されます。ただし、必要に応じて、リズムセクションとレコーダーセクションを切り離し、単独のドラム+ベースマシンとして利用することも可能です。

MRS-1266が初期状態のときに[RHYTHM]キーを押すと、リズムセクションとレコーダーセクションが切り離されます（このとき[RECORDER]キーが消灯し、[RHYTHM]キーが点灯します）。この状態でトランスポートを操作すると、レコーダーセクションは停止したまま、リズムセクションのみを演奏できます。
元の状態に戻すには、[RHYTHM]キーか[RECORDER]キーを押します。これで[RECORDER]キーが点灯し、[RHYTHM]キーが消灯します。

リズムパターンを演奏する

ここでは、リズムパターンの演奏方法や、テンポやドラムキット／ベースプログラムの変更方法について説明します。

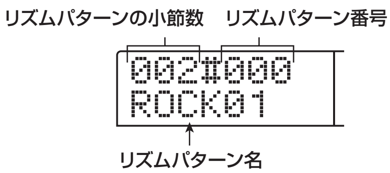
リズムパターンを選んで演奏する

511種類のリズムパターンの中から1つを選んで演奏します。

NOTE
リズムパターンを操作する前に、トップパネルの[DRUM]／[BASS]フェーダーおよび[MASTER]フェーダーが上がっていて、[DRUM]／[BASS]ステータスキーが点灯していることを確認してください。

1. メイン画面で、リズムセクションの [PATTERN] キーを押してキーを点灯させてください。

[RHYTHM]キーが点滅します。この点滅は、リズムセクションが操作の対象となっていることを表します。また、[PATTERN]キーが点灯している間、リズムセクションはパターンの作成や演奏を行うリズムパターンモードで動作します。このモードでは、次の各情報が表示されます。



2. ダイアルを回して、演奏するリズムパターンを選択してください。

3. PLAY[▶]キーを押してください。

リズムパターンの演奏が始まります。

HINT
[RECORDER]キーが点灯しているときは、同時にレコーダーの走行も開始されます。リズムセクションをレコーダーセクションから切り離して操作したいときは、[RHYTHM]キーをもう一度押してください([RECORDER]キーが消灯し、[RHYTHM]キーが点灯します)。

4. ドラムトラックの演奏をミュートしたいときは [DRUM]ステータスキー、ベーストラックの演奏をミュートしたいときは[BASS]ステータスキーを押してください。

ステータスキーが消灯し、該当するトラックがミュートされます。ミュートを解除するには、もう一度同じステータスキーを押します。

5. 演奏を停止するには、STOP[■] キーを押してください。

リズムパターンの演奏が停止します。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが消灯します。

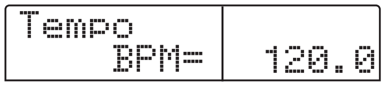
HINT
ハードディスク上に保存してある別のプロジェクトから、リズムパターンのデータのみを取り込むことも可能です(→P.114)。

リズムパターンのテンポを変える

リズムパターンのテンポを変更します。

1. リズムパターンモードで、リズムセクションの[TEMPO]キーを押してください。

現在のテンポ値がBPM単位（1分間あたりの拍数）で表示されます。



2. ダイアルを回してテンポを調節してください。

テンポの値は、40～250（BPM）の範囲を0.1単位で調節できます。なお、テンポの調節はリズムパターンの再生中にも行えます。

3. マニュアル操作でテンポを設定するには、設定したいテンポの拍に合わせて、[TEMPO]キーを2回以上叩いてください。

最後に2回叩いた間隔が自動検出され、新しいテンポが設定されます。

4. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

HINT
ここで設定したテンポは、リズムパターンモードで演奏されるすべてのリズムパターン、およびテンポ情報が設定されていないすべてのリズムソングに適用されます。

NOTE
リズムパターンを聴きながらレコーダーのトラックに録音した場合、後からリズムパターンのテンポを変更すると、リズパターンとトラックの録音内容にずれが生じます。必ず最初にテンポを決定してください。

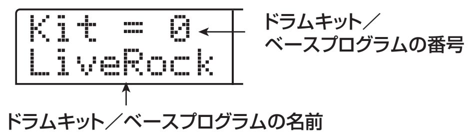
ドラムキット／ベースプログラムを変える

リズムセクションで使用するドラムキット／ベースプログラムを切り替えます。選択したドラムキット／ベースプログラムは、リズムパターンモードで演奏するすべてのパターンに共通です。

1. **リズムセクションが停止しているときに、メイン画面で[DRUM]キーまたは[BASS]キーを押してください。**

2. **[KIT/PROG]キーを押してください。**

最初に[DRUM]キーを押したときは“Kit=x”、[BASS]キーを押したときは“Prg=x”と表示されます。この状態で、ドラムキット／ベースプログラムを切り替えることができます。



3. **ダイアルを回してドラムキット／ベースプログラムを選んでください。**

選択可能なドラムキット／ベースプログラムの種類については、巻末の資料をご参照ください。

4. **[EXIT]キーを押してください。**

ドラムキット／ベースプログラムが変更され、メイン画面に戻ります。

リズムソングを作る

MRS-1266では、1つのプロジェクトにつき10曲のリズムソングが利用でき、これらの中から1曲を選んで作成／再生を行えます。
1曲のリズムソングには、最大999小節分のリズムパターンを入力できます。パターンを入力した後でコードやテンポなどの情報を加えれば、リズムソングが完成します。

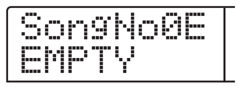
リズムソングを選択する

リズムパターンを入力するリズムソングを選択します。

HINT
MRS-1266で新しいプロジェクトを作成したときは、どのリズムソングも空の状態となっています。

1. **メイン画面で、リズムセクションの[SONG] キーを押して点灯させてください。**

[RHYTHM]キーが点滅します。[SONG]キーが点灯している間、リズムセクションはソングの作成や演奏を行うリズムソングモードで動作します。



2. **ダイアルを回して、0〜9のリズムソングの中から、1曲を選択してください。**

3. **[EXIT] キーを何回か押して、リズムソング画面に戻してください。**

リズムパターンを入力する

ここでは、リズムソングにリズムパターンを入力する方法について説明します。リズムソングにパターンを入力するには、次の2つの方法があります。

● ステップ入力方式
パターン番号と小節数を指定しながら、リズムパターンを1つずつ演奏順に並べていく方式です。この方式を使えば、ソングのどの位置からでも入力できます。また、リズムパターンの途中で別のリズムパターンに切り替えることも可能です。細かくパターンを指定したいときに

向いています。

● FAST(Formula Assisted Song Translator)方式
簡単な数式を使って、ソングの最初から最後までリズムパターンの演奏順を指定し、リズムソングにパターンを一度に書き出す方法です。楽譜を見ながら機械的に入力するときや、リズムパターンの繰り返しが多いときに向いています。ただし、リズムソングの途中から入力することはできません。

以下、方式ごとに分けて操作方法を説明します。

ステップ入力方式

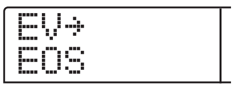
パターン番号と小節数を指定し、パターンを1つずつ入力する方法です。

1. **リズムソングモードで、[RHYTHM] キーを押してください。**

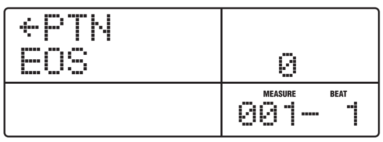
[RHYTHM] キーが点灯し、リズムセクションとレコーダーセクションが切り離され、リズムパターンの入力や編集が可能となります。

2. **REC[●] キーを押してください。**

キーが点灯し、リズムソングにリズムパターン番号やコードなどの各種情報を入力できる状態になります。ディスプレイは、次のように変わります。



3. **上下のカーソルキーを使って、ディスプレイ 1 列目に“←PTN”と表示させてください。**



ステップ入力中には、上下のカーソルキーで表示させる項目を選び、左右のカーソルキーで現在位置を移動します。上下のカーソルキーで選択可能な項目は、次の通りです。

パラメーター	内容
EV →	現在位置に入力されているイベントの内容
PTN	リズムパターン
TimSig	拍子
ROOT	コードのルート
CHORD	コードの種類
Tempo	テンポ
DrVOL	ドラムキットの音量
BsVOL	ベースプログラムの音量
DrKIT	ドラムキットの番号
BsPRG	ベースプログラムの番号

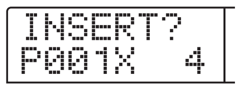
HINT

“EV →”以外の項目が選ばれている場合、現在位置に該当する情報が入力されていなければ、項目名の前に“←”の記号が表示されます（例：←PTN)。この記号は、直前に入力された情報が引き続き有効であることを示しています。

“PTN”を選んだときは、現在位置に入力されているパターンの番号や名前が表示されます。ただし、空のリズムソングには何も情報が入力されていないため、“PTN”の前に“←”の記号が表示されます。また、ディスプレイ2列目にはリズムソングの終わりを表す“EOS”（エンドオブソング）の文字が表示されています。

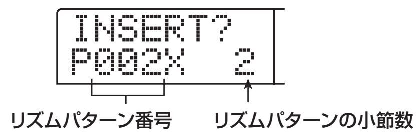
4. **[INSERT/COPY] キーを押して、ディスプレイに“INSERT?”と表示させてください。**

“INSERT?”と表示されているときは、現在位置に新しいリズムパターン情報を挿入できます。



5. **ダイアルを回して、挿入したいリズムパターンを選択してください。**

現在選ばれているリズムパターンの番号とその小節数が表示されます。



6. **必要に応じて、上下のカーソルキーを使って、リズムパターンの小節数を変更してください。**

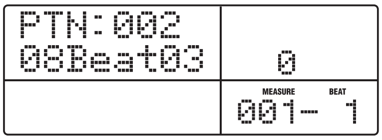
本来のリズムパターンよりも長くしたときは、同じリズムパターンがその小節数だけ繰り返されます。本来のリ

ズムパターンより短くしたときは、リズムパターンの途中で次のリズムパターンへと切り替わります。

HINT
ここで設定した内容は、元のリズムパターンには影響しません。

7. 選択したリズムパターンを確定するには、[ENTER]キーを押してください。

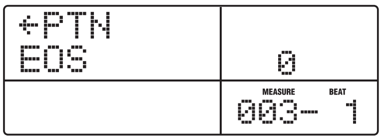
該当する位置にリズムパターン情報が入力されます（“EOS”の表示は挿入された小節数だけ先に移動します）。



HINT
リズムパターン情報が入力されると、テンポ以外の情報がリズムソングの同じ位置に入力されます。

8. 右向きのカーソルキーを繰り返し押して、次にパターンを入力する位置までカウンターの表示を進ませてください。

パターンを表示させているときは、左右のカーソルキーを使って、現在位置を小節単位で移動できます。リズムソングの最後に到達すると、ディスプレイに“EOS”と表示されます。



9. 以下、同じ要領で、1曲分のリズムパターンを入力してください。

10. 1曲分のリズムソングが完成したら、STOP[■]キーを押してください。

REC[●]キーが消灯して、リズムソング画面に戻ります。入力した内容を確認したいときは、PLAY[▶]キーを押してください。

11. メイン画面に戻るには、リズムセクションが停止した状態で[EXIT]キーを押してください。

なお、入力したリズムパターンを修正したい場合は、REC[●]キーが点灯しているときに以下の操作を行ってください。

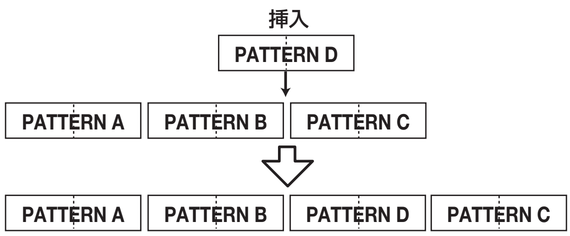
■ 入力したリズムパターンを選び直すには

左右のカーソルキーを使って目的のリズムパターン情報の位置まで移動し、ダイアルを回して新しいリズムパターンを選んでください。
また、パターン情報が入力されていない位置（ディスプレイに“←PTN”と表示されます）でダイアルを回せば、その位置に新規のリズムパターン情報を追加できます。

NOTE
どちらの場合でも、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、新規のリズムパターンが有効となりますので、ご注意ください。

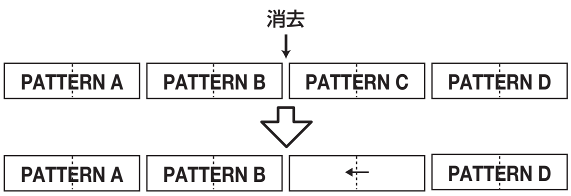
■ ソングの途中にパターンを挿入するには

左右のカーソルキーを使ってリズムパターン情報を挿入したい位置まで移動し、手順4〜7を実行してください。現在の位置に新しく選んだリズムパターンが挿入され、そのリズムパターンの長さ分だけ、それ以降のリズムパターンが後ろにずれます。



■ 入力したリズムパターンを消去するには

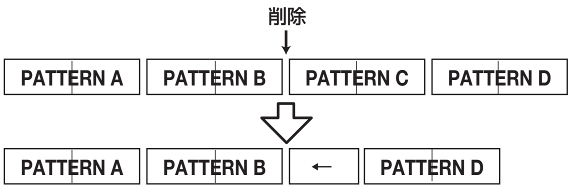
左右のカーソルキーを使ってリズムパターン情報を消去したい位置まで移動し、[DELETE/ERASE]キーを押します。リズムパターン情報が消去され、直前のリズムパターンを引き続き演奏することを示す“←PTN”の表示に変わります。



NOTE
リズムソングの先頭に記録されているリズムパターン情報を消去すると、次にリズムパターン情報が入力されている位置まで、リズムセクションが無音になります。

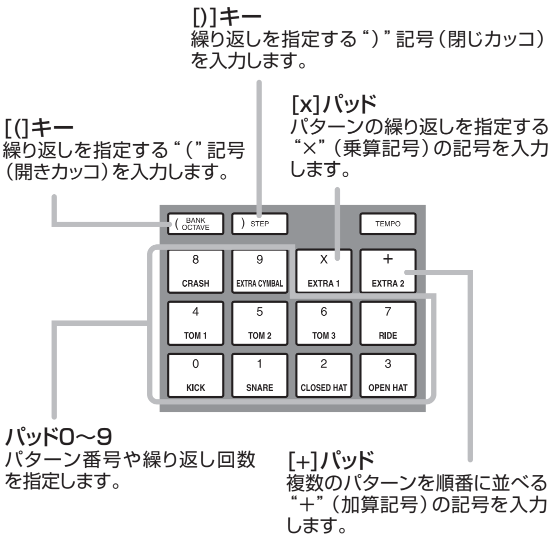
■ 特定の小節を削除するには

左右のカーソルキーを使って削除する小節の先頭位置まで移動し、上向きのカーソルキーを繰り返し押して“EV→”と表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押し、[ENTER]キーを押します。現在の小節が削除され、それ以降のリズムパターン情報が手前にずれます。なお、2小節のリズムパターンで前半の1小節を削除した場合、前半の1小節のみが削除され、後半の1小節は“←PTN”の表示に変わります。



FAST方式

FAST（Formula Assisted Song Translator）方式は、簡単な数式を使ってリズムパターンの並び順を指定します。FAST方式の数式を入力するには、次のパッドやキーを利用します。



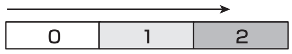
リズムパターンを演奏順に並べるための基本的なルールは次の通りです。

●パターンを選ぶ

パターンを指定するには、パッド0～9を押して1～3桁のパターン番号を入力します。このとき、ディスプレイにはパターン番号がそのまま表示されます。

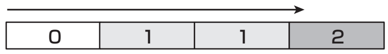
●パターンを並べる

“＋”（加算記号）を使って、リズムパターン番号を結びます。例えば、*0+1+2*という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。



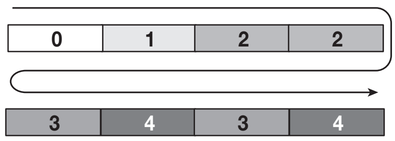
●パターンを繰り返す

“×”（乗算記号）を使って、リズムパターンを繰り返します。通常の数式と同じように、乗算記号は加算記号よりも優先されます。例えば、*0+1×2+2*という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。

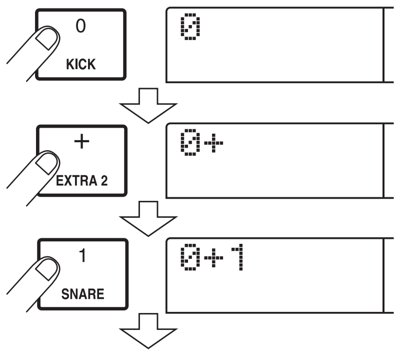


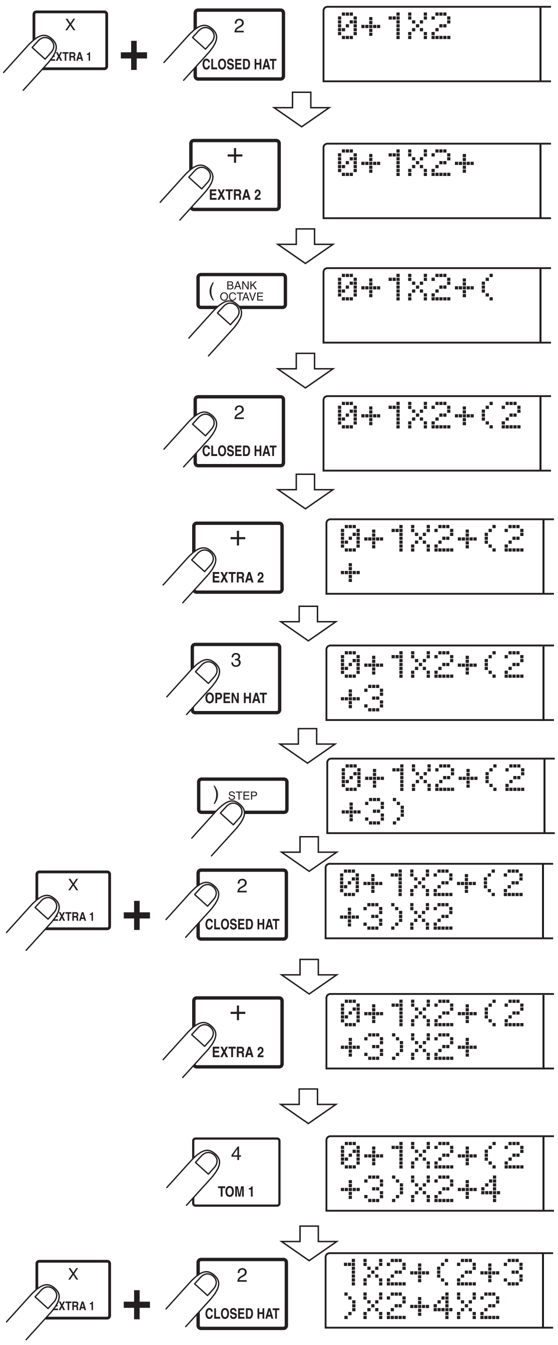
●複数のパターンを繰り返す

“()”（開きカッコと閉じカッコ）を使って、繰り返したいパターンの組み合わせを指定します。カッコでくくられた数式は、他の数式よりも優先されます。例えば、*0+1+2×2+(3+4)×2*という数式を作ると、次の図のような順番で演奏されます。



0→1→1→2→3→2→3→4→4という順番でリズムパターンを並べたいときは、次のように入力します。





HINT

数式が2行に収まりきれない場合は、画面が1文字ずつスクロールします。また、左右のカーソルキーを使って入力位置を移動させると、それに応じて行が左右にスクロールします。

FAST方式を使ってソングの最初から最後までリズムパターンを指定し、[ENTER]キーを押すと、リズムソングにリズムパターンが書き出されます。

NOTE

- FAST 方式では、必ずリズムソングの最初から最後までを一回の操作で書き出しします。FAST方式を使って、リズムソングの途中から新規に書き出ししたり、一部のみ書き出しをやり直すことはできません。
- 書き出ししたリズムソングを修正したい場合は、数式を修正して再度書き出しを行うか､ステップ入力方式を使います。

1. **リズムソングモードで、[EDIT] キーを押してください。**

2. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT FAST” と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

FAST方式の数式を入力する画面に切り替わります。

3. **リズムセクションの[(]キー、[)]キー、パッドを使って数式を入力し､リズムソングを作成してください。**

数式の入力方法はP.92をご参照ください。なお、入力をミスしたときは、次の方法を使って修正できます。

● 数字／記号を挿入するには

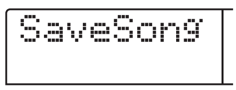
左右のカーソルキーを使って数値／記号を挿入したい位置まで移動し、新しい数値／記号を入力してください。

● 数字／記号を削除するには

左右のカーソルキーを使って数値／記号を挿入したい位置まで移動し、[DELETE/ERASE]キーを押してください。指定した数値／記号が削除され、それ以降の数値／記号が手前にずれます。

4. **数式の入力が終わったら[ENTER]キーを押してください。**

書き出すソングを選ぶ画面に切り替わります。



ダイアルを回してソングを選んでください。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

手順2の画面に戻ります。入力した内容を確認したいときは、PLAY[▶]キーを押してください。

HINT

・FAST 方式で入力した数式は、プロジェクトごとに記憶されます。必要ならば、手順1～3 を繰り返して数式をもう一度呼び出し、数字や記号を修正して書き出しをやり直せます。
・書き出しをやり直したときは、リズムソング全体が書き換えられます。リズムソングの途中から新規に書き出ししたり、一部のみ書き出しをやり直すことはできません。
・ステップ入力方式と FAST 方式のどちらを使った場合でも、完成したリズムソングに違いはありません。必要ならば、FAST方式で書き出ししたリズムソングをステップ入力方式で修正できます。

6. **メイン画面に戻るには、リズムセクションが停止した状態で [EXIT] キーを押してください。**

ルート／コード情報を入力する

リズムパターン情報を入力したリズムソングに、コード情報を加えます。コード情報には、コードのルート (C、C#、D…B) を指定する“ROOT”と、コードの種類 (メジャーやマイナーなど) を指定する“CHORD”があります。
ルートを変更すると、リズムパターンに入力されているベースのフレーズが移調されます。また、コードの種類を変更すると、ベースのフレーズがそのコードのスケールに沿って変換されます。

1. **リズムソングモードで、[RHYTHM] キーが点灯していることを確認してください。**

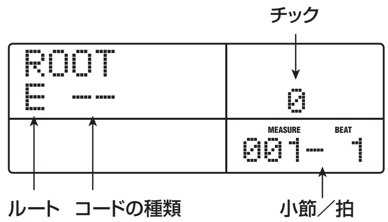
点灯していない場合は、[RHYTHM] キーを繰り返し押して点灯させます。また、左右のカーソルキーを使って、現在位置をリズムソングの先頭に合わせてください。

2. **REC[●] キーを押してください。**

REC[●]キーが点灯し、リズムソングにリズムパターン番号やコードなどの各種情報を入力できる状態になります。

3. **上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“ROOT”と表示させてください。**

リズムソングにコード情報を入力するときは、コードのルート (C～B) とコードの種類 (メジャーやマイナーなど) を個別に設定します。“ROOT”と表示されているときは、コードのルートを設定できます。

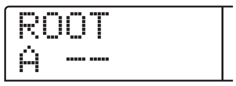


HINT

・リズムパターンが入力された位置には、必ずコード情報も入力されます。
・初期設定値として、ルートはそのリズムパターンにプログラムされているルート、コードの種類は“--”(無変換) が入力されています。

4. **ダイアルを回して、コードのルートとなる音名 (C～B) を選択してください。**

次の画面は、コードのルートをAに変更した場合の例です。

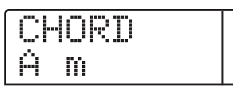


5. **コードの種類を設定するには、下向きのカーソルキーを1回押して、ディスプレイに“CHORD”と表示させてください。**

6. **ダイアルを回して次の中からコードの種類を選択してください。**

表示	内容	表示	内容
--	無変換	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

次の画面は、コードの種類をマイナー (m) に変更した場合の例です。これで、リズムソングの先頭位置に“A マイナー”のコード情報が入力されました。



HINT

コードの種類として“--”（無変換）を選択した場合、フレーズはオリジナルのままで移調のみが行われます。オリジナルのフレーズをそのまま使いたいときに選択します。

7. **次のコード情報を入力したい位置まで進み、手順4～7と同じ要領でコード情報を入力してください。**

コード情報は必ずしもリズムパターン情報と同じ位置に入力する必要はありません。リズムパターンの途中、もしくは小節の途中でもコードを変えることができます。ディスプレイに“ROOT”または“CHORD”と表示されているときは、次の方法を使って入力位置を移動できます。

①小節単位で移動する

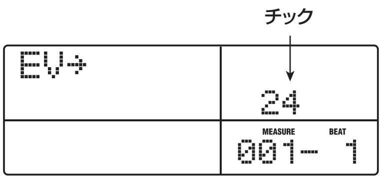
左右のカーソルキーを押すと、前後の小節の先頭位置へと移動します。

②拍単位で移動する

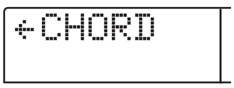
REW[◀◀]キー／FF[▶▶]キーを押すと、前後の拍の先頭位置へと移動します。

③16分音符単位で移動する

上向きのカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイに“EV→”と表示させ、ダイアルを回すと、12チック(16分音符)単位で前後に移動できます。このときのチック数は、カウンターの上のディスプレイで確認できます。



①または②の方法を使った場合、コード情報が入力されていない位置では、“CHORD”または“ROOT”の文字の左側に“←”の印が表示されます。これは、直前に入力されているコード情報が引き続き有効になっていることを表しています。



HINT

③の方法を使って位置を移動しているときには、“EV→”の右側に“Pt”や“Ts”といった記号が表示されます。これらの記号は、現在位置に入力されている情報の種類を表します。詳しくはP.96をご参照ください。

8. **同じ要領で、残りのコード情報を入力してください。**

なお、入力をミスしたときや、変更したいときは、次の方法を使って修正できます。

■ 入力したルート／コード情報を変更するには

目的のコード情報が入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを押して“ROOT”または“CHORD”の表示を切り替えながら、ダイアルを回してコード情報を変更してください。

■ 入力したコード情報を消去するには

目的のコード情報が入力されている位置まで移動し、上下のカーソルキーを押して“ROOT”または“CHORD”を表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押します。これで、コード情報（ルート＋コードの種類）が消去され、“←ROOT”または“←CHORD”の表示に変わります。

9. **操作を終えるには、STOP[■] キーを押してください。**

リズムソング画面に戻ります。メイン画面に戻るには、続いて[EXIT]キーを押してください。

その他の情報を入力する

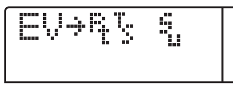
リズムパターン情報／コード情報を入力したリズムソングに、テンポ、ドラム／ベーストラックの音量など、さまざまな情報（イベント）を加えます。

1. **リズムソングモードで、[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯します。

2. **REC[●]キーを押してください。**

3. **上向きのカーソルキーを繰り返し押して、ディスプレイに“EV→”と表示させてください。**



この画面では、現在位置にどんなイベントが入力されているのかを確認できます。“EV→”に続く記号（“Pt”や“TS”など）がその位置に入力されているイベントを表します。
入力可能なイベントの種類と、それに対応する記号は次の通りです。

イベントの種類	記号	内容	設定範囲
Ptn		リズムパターン番号	000~510
TimSig		拍子	1~8（1／4~8／4）
ROOT		コードのルート	C~B
CHORD		コードの種類	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		テンポ	40.0~250.0
DrVOL		ドラムトラックの音量	0~15
BsVOL		ベーストラックの音量	0~15
DrKIT		キット番号	0~126
BsPRG		プログラム番号	0~25

NOTE

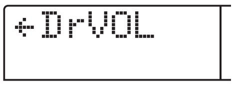
- リズムソングにテンポ情報が入力されていないときは、リズムセクションで設定したテンポがそのまま有効となります。毎回リズムソングを同じテンポで演奏するために、必ず曲の先頭にテンポ情報を入力してください。
- 必要ならば、ソングを再生しながら希望するテンポに合わせて[TEMPO]キーを何回か叩き、最適なテンポの値をディスプレイで確認してください。

4. 新規のイベントを入力したい位置に移動してください。

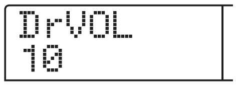
現在位置の移動方法については、P.95をご参照ください。

5. 上下のカーソルキーを使って、入力するイベントの種類を選んでください。

選択したイベントが現在位置に入力されているときは、その設定値が表示されます。また、該当するイベントが入力されていない場合は、ディスプレイに“←”の記号が表示されます。これはその位置の直前に入力されているイベントが有効であることを表しています。



6. ダイアルを回して設定値を変更してください。



“TimSig”のイベントは、小節単位でのみ入力できます。小節の途中でダイアルを回すと、自動的に次の小節の先頭に移動し、その位置に新規イベントが入力されます。

7. 同じ要領で、残りのイベントを入力してください。

なお、入力をミスしたときや、変更したいときは、次の方法を使って修正することができます。

■イベントの設定値を変更するには
変更したいイベントを表示させ、ダイアルを回して新しい値に変更してください。

■イベントを消去するには
消去したいイベントを表示させ、[DELETE/ERASE]キーを押します。このとき、直前に入力されている同種のイベントが、次に同種のイベントが入力されている位置まで有効となります。

8. 操作を終えるには、STOP[■] キーを押してください。

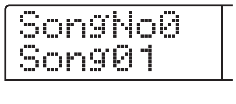
リズムソング画面に戻ります。メイン画面に戻るには、続いて[EXIT]キーを押してください。

リズムソングを再生する

リズムパターン情報やコード情報などを入力したリズムソングを演奏します。

1. メイン画面で[SONG]キーを押してください。

[SONG]キーが点灯し、リズムセクションがリズムソングモードで動作します。



2. PLAY[▶]キーを押してください。

リズムソングの演奏が開始されます。レコーダーセク

ションに何か録音されていれば、そのトラックも同時に再生されます。

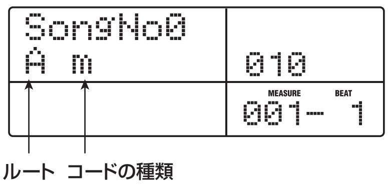
HINT
リズムソングを再生しているとき、画面には現在位置に入力されているリズムパターン番号、コードの種類、ルートなどの情報が表示されます。

3. **リズムソングを停止したいときは、STOP[■]キーを押してください。**

4. **リズムセクションのみを独立して演奏させたいときは、走行が停止しているときに[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯([RECORDER]キーが消灯)し、リズムセクションとレコーダーセクションが切り離されます(ディスプレイにはリズムソングモードの画面が表示されます)。

この状態でPLAY[▶]キーを押すと、レコーダーセクションは停止したままで、リズムセクションのみが演奏を開始します。このとき、ディスプレイには現在演奏中のコードが表示されます。



5. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが消灯します。

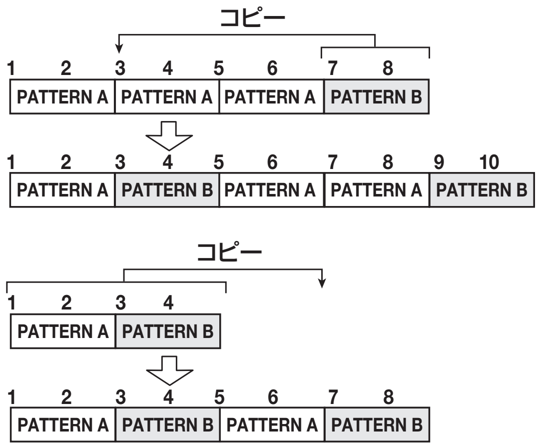
HINT
リズムセクションの音色(ドラムキット/ベースプログラム)を切り替えて、リズムソングを演奏させることも可能です。詳しくはP.89の「ドラムキット/ベースプログラムを変える」をご参照ください。

リズムソングを編集する

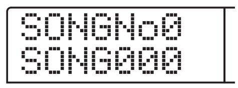
ここでは、作成したリズムソングの編集方法について説明します。

特定の小節の演奏をコピーする

リズムソングの一部を小節単位で範囲指定し、他の部分に上書きコピーします。リズムソングの一部分を繰り返し演奏させたいときに便利です。



1. **メイン画面で[SONG]キーを押して点灯させてください。**



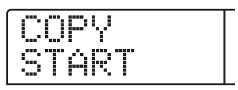
2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。

3. **REC[●]キーを押してください。**

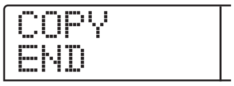
4. **[INSERT/COPY]キーを2回押してください。**

コピーの開始小節を選択する画面になります。



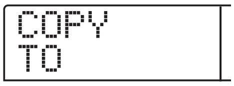
5. **ダイアルを回してコピー元の開始位置となる小節を選び、[ENTER]キーを押してください。**

コピー範囲の終了位置を選択する画面に切り替わります。



6. **ダイアルを回して、コピー元の終了位置となる小節を選んで、[ENTER] キーを押してください。**

コピー先となる小節を選択する画面に切り替わります。



7. **ダイアルを回して、コピー先の開始位置となる小節を選んでください。**

8. **実行するには[ENTER] キー、キャンセルするには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER]キーを押すとコピーが実行され、手順3の画面に戻ります。なお、コピー先に何かイベントが記録されていた場合は、上書きされます。

HINT

小節をコピーした結果、リズムソングの現在の範囲からはみ出る場合は、リズムソングの終了位置がその分だけ後方に移動します。

9. **STOP[■]キーを押してください。**

リズムソング画面に戻ります。

リズムソング全体を移調する

リズムソングのベーストラックを、半音単位で移調（トランスポーズ）します。

1. **メイン画面で [SONG] キーを押して点灯させてください。**

2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM] キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。

3. **[EDIT]キーを押してください。**

リズムソングのエディットを行うリズムソングエディットメニューが表示されます。



4. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT Transpos”と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

“TRANSP”の文字の下に、半音単位のトランスポーズの値（－6～0～+6）が表示されます。初期値は0（トランスポーズなし）です。



5. **ダイアルを回して、トランスポーズの値を変更し、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SURE?”の文字が表示されます。

6. **トランスポーズを実行するには、[ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。**

[ENTER] キーを押した場合はトランスポーズが実行され、リズムソングに入力されているコード情報のルート設定が変更されます。

7. **メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。**

HINT

トランスポーズの設定値を元に戻せば､いつでもトランスポーズ前の状態に戻せます。

リズムソングをコピーする

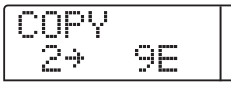
プロジェクト内の任意のリズムソングの内容を、他のリズムソングにコピーします。あるリズムソングの一部を変えてバリエーションを作りたいときに便利です。

1. **メイン画面で [SONG] キーを押して点灯させてください。**

2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

3. **[INSERT/COPY]キーを押してください。**

コピー先となるリズムソング番号を選択する画面に切り替わります。



4. ダイアルを回して、コピー先となるリズムソング番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。

NOTE
コピーを実行すると、コピー先のリズムソングはすべて消去され、コピー元のリズムソングが上書きされます。以下の操作は慎重に行ってください。

5. コピーを実行するには[ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。

[ENTER] キーを押した場合は、コピーを実行した後でリズムソング画面に戻ります。

リズムソングを消去する

特定のリズムソングを消去して、空の状態に戻します。

1. メイン画面で [SONG] キーを押してキーを点灯させてください。

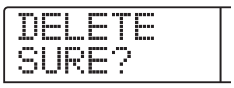
2. [RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM] キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。

3. ダイアルを回して、消去するリズムソングを選択してください。

4. [DELETE/ERASE]キーを押してください。

ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。



NOTE
一度消去したリズムソングは、元に戻せません。操作は慎重に行ってください。

5. 消去を実行するには、[ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。

[ENTER] キーを押した場合は、消去を実行した後にリズムソング画面に戻ります。

リズムソングに名前を付ける

任意のリズムソングの名前を変更します。

1. メイン画面で [SONG] キーを押し、キーを点灯させてください。

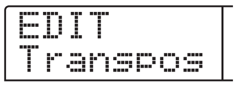
リズムセクションがリズムソングモードになり、[RHYTHM] キーが点滅します。

2. ダイアルを回してソングを選択し、[RHYTHM] キーを押してください。

[RHYTHM] キーが点灯し、リズムソングの作成や編集が可能となります。

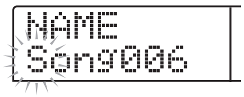
3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイに、リズムソングエディットメニューが表示されます。



4. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに“EDIT NAME”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

リズムソング名が表示され、最初の文字が点滅します。



5. 左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイアルを回して文字を選んでください。

利用可能な文字の種類については、P.39をご参照ください。

HINT
空のリズムソングにリズムパターン情報を入力したときは、“Songxxx”（xxx にはリズムソング番号が入ります）という初期設定の名前が自動的に付けられます。

6. **名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。**

リズムソングの名前が変更され、リズムソングエディットメニューに戻ります。

7. **メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。**

自分自身のリズムパターンを作る

ここでは、オリジナルのリズムパターンを作成する方法を説明します。リズムパターンを作るには、フロントパネルのパッドを叩いて演奏を記録する"リアルタイム入力"と、演奏を止めた状態で1音1音を入力していく"ステップ入力"の2つの方法があります。

記録前の準備

記録を始める前に、入力先のリズムパターン番号を選び、クオンタイズ（記録時の最小単位となる音符）の値、小節数や拍子、ドラムキット／ベースプログラムの番号などを設定します。

1. **メイン画面で [PATTERN] キーを押してキーを点灯させてください。**

リズムセクションがリズムパターンモードになります。

2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能となります。

3. **ダイアルを回し、空のリズムパターンを選択してください。**

空のリズムパターンは、パターン名の欄に"EMPTY"と表示されます。

```
---#249
EMPTY
```

空のリズムパターンがないときは、不要なリズムパターンを消去してください（→P.111）。

4. **[EDIT]キーを押してください。**

リズムパターンの編集などを行うリズムパターンエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

5. **クオンタイズの値を設定するには、左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに"EDIT Quantize"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

クオンタイズとは、記録される最小単位となる音符のことです。初期状態では“16”(16分音符)に設定されています(パッドの演奏が、16分音符単位に揃えられ、リズムパターンに記録されます)。

```
Quantize
      16
```

6. ダイアルを回してクオンタイズの新しい設定値を選んでください。

それぞれの数値が対応する音符は、次の通りです。

4…4分音符
8…8分音符
12…8分3連音符
16…16分音符(初期設定)
24…16分3連音符
32…32分音符
Hi…1チック(クオンタイズなし)

HINT

- 1チックは、4分音符の1/48に相当する長さです。
- クオンタイズの設定は、すべてのリズムパターンに共通します。
- ステップ入力を使ってリズムパターンを入力するときは、いつでもクオンタイズの値を変更できますので、上記の操作は不要です。

7. 設定が終わったら、[EXIT]キーを押してください。

新しいクオンタイズの値が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

8. リズムパターンの拍子を設定するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT TimSig”の画面を選び、[ENTER]キーを押してください。

現在の拍子が表示されます。

```
TimSig
      4   ← 4/4拍子
```

9. ダイアルを回して拍子を選択し、[EXIT] キーを押してください。

拍子は1/4〜8/4の範囲で選択できます。

10. リズムパターンの長さ(小節数)を設定するには、左右のカーソルキーを使って“EDIT BarLen”の画面を選び、[ENTER]キーを押してください。

現在の小節数が表示されます。

```
BarLen
      2   ← 小節数
```

11. ダイアルを回して小節数を設定し、[EXIT] キーを押してください。

小節数は1〜99の範囲で設定できます。

12. [EXIT]キーを2回押してください。手順3の画面に戻ります。

リアルタイム入力

リズムパターンにパッドの演奏をリアルタイム入力します。ここでは、ドラムトラックとベーストラックに分けて入力方法を説明します。

◆ドラムトラックのリアルタイム入力

1. リズムパターン画面で、空のリズムパターン番号が選ばれていることを確認してください。

2. [DRUM]キーを押してください。

キーが点灯して、ドラムトラックが選択されます。
このときパッドを叩くと、ドラムトラックで選ばれているドラムキットの音が確認できます。ドラムキットには36のドラム/パーカッション音色が含まれており、そのうち12個がそれぞれのパッドに割り当てられています。

3. 必要に応じて [BANK/OCTAVE] キーを押し、ダイアルを回してパッドバンクを切り替えてください。

パッド1〜12に割り当てられたドラム/パーカッション音色の組み合わせを“パッドバンク”と呼びます。ドラムトラックが選ばれているときは、3つのパッドバンクを切り替えて、パッドに割り当てられた音色を選択できます。

```
Pad=Drum
PadBank=      1
```

4. [EXIT]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。パッドバンクの選択は、画面やモードが変わっても有効です。

5. REC[●] キーを押しながら PLAY[▶] キーを押してください。

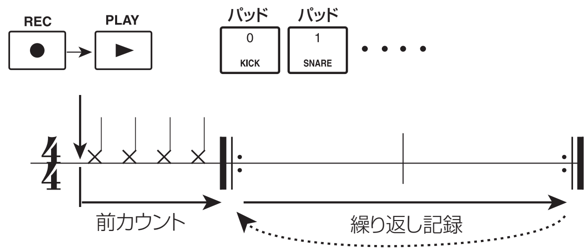
"カッカッカッカッ"という前カウントが1小節間鳴ります。前カウントが終わると、リズムパターンの記録が開始されます。

HINT

前カウントの小節数やメトロノームの音量は、必要に応じて変更できます（→P.114）。

6. メトロノームを聴きながら、パッドを叩いて演奏してください。

クオンタイズの設定（→P.100）に従って、演奏内容が記録されていきます。このとき、パッドを叩く強さもリズムパターンに記録されます。パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻り、リアルタイム入力を続けることができます。



記録中にREC[●]キーを押すと、REC[●]キーが点滅に変わり、記録が一時的に解除されます。この間、パッドを叩いてリハーサルを行ったり、パッドに割り当てられている音色を確認したりできます。もう一度REC[●]キーを押すと、記録状態に戻ります。

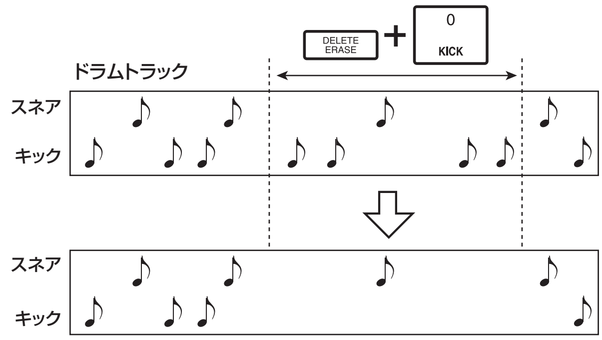
HINT

パッドの代わりに、MRS-1266のMIDI IN端子に接続された外部のMIDIコントローラーを使って、ドラムのパターンをリアルタイム入力することも可能です。パッドとノートナンバーの関係は、巻末をご参照ください（→P.180）。

7. 記録された演奏を修正したいときは、ドラムトラックのリアルタイム入力中に、次のように操作します。

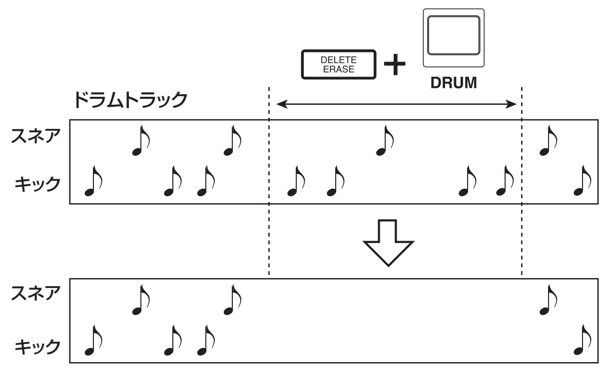
■特定のパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、消去したい音色が割り当てられているパッドを押してください。[DELETE/ERASE]キーとパッドを押している間だけ、該当するパッドの演奏情報がリズムパターンから消去されます。



■すべてのパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[DRUM]ステータスキーを押してください。両方のキーを押さえている間だけ、ドラムトラックからすべてのパッドの演奏が消去されます。



8. 記録を終えるには、STOP[■] キーを押してください。

リズムパターンの記録が停止し、リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、記録したリズムパターンを再生することができます。

NOTE

・ 空のリズムパターンを選んでパターンの記録を行うと、自動的に"Patxxx"（xxxにリズムパターンの番号が入ります）というリズムパターン名が付けられます。この名前は必要

に応じて変更できます（→P.110）。
・[BASS] キーを押すと、続けてベーストラックの記録が行えます。

9. パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。

◆ベーストラックのリアルタイム入力

1. リズムパターン画面で、入力するパターンを選んでください。

2. [BASS]キーを押してください。

キーが点灯して、ベーストラックが選択されます。ここで12個のパッドを叩くと、ベーストラックで選ばれているベースプログラムで半音階を演奏できます。

3. パッドで演奏する音階や音域を変更したいときは、[BANK/OCTAVE]キーを押してください。

パッドに割り当てられた音階や、パッドで演奏する音域は、必要に応じて変更できます。ベーストラックが選ばれているときに[BANK/OCTAVE]キーを押すと、現在選択されている音階の種類、音階の主音（パッド1で演奏する音名）と音域が表示されます。



この画面では、左右のカーソルキーを使ってパッドで演奏する音階を選びます。選択可能な音階は次の通りです。

Chromatc（クロマチックスケール）

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

Major（メジャースケール）

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

Minor（マイナースケール）

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

また、上下のカーソルキーを使って音階の主音（C～B)、ダイアルを使ってパッドで演奏する音域（1～4）を選択します。
主音とは、パッド1で演奏する音名に相当します。主音を変更すると、それにつれて他のパッドの音高も上下します（初期値：E)。
音域の値を変更すると、すべてのパッドの音名が1オクターブ単位で上下します（初期設定値：1)。

4. [EXIT]キーを押してください。

リズムパターン画面に戻ります。音域や基準音の設定は、画面やモードが変わっても有効です。

HINT
トラックに割り当てられているドラムキット／ベースプログラムの音色を変更することもできます（→P.89)。

5. REC[●] キーを押し、続いて PLAY[▶] キーを押してください。

“カッカッカッカッ”という前カウントが1小節間鳴ります。前カウントが終わると、リズムパターンの記録が開始されます。

HINT
前カウントの小節数やメトロノームの音量は、必要に応じて変更できます（→P.114)。

6. メトロノームを聴きながら、パッドを押して演奏してください。

クオンタイズの設定（→P.100）に従って、演奏内容が記録されていきます。このとき、パッドを押し続けている長さと、パッドを叩く強さもリズムパターンに記録されます。パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻り、入力を続けることができます。

NOTE

パッドの代わりに、MRS-1266のMIDI IN端子に接続された外部のMIDI コントローラーを使って、ベースのフレーズをリアルタイム入力することもできます。

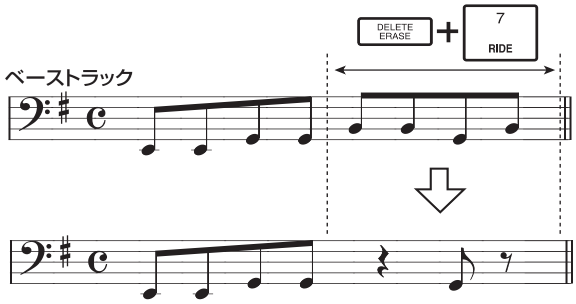
HINT

- 記録中に REC[●] キーを押すと、キーが点滅に変わり、記録が一時的に解除されます。もう一度、REC[●]キーを押すと記録状態に戻ります。
- 演奏中に[BANK/OCTAVE] キーを押し、音域を切り替えることもできます。

7. 記録された演奏を修正したいときは、ベーストラックのリアルタイム入力中に、次のように操作します。

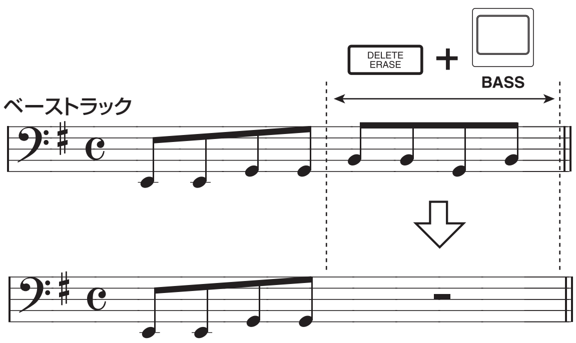
■特定のパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、該当するパッドを押してください。[DELETE/ERASE] キーとパッドを押している間だけ、該当するパッドの演奏情報がリズムパターンから消去されます。



■すべてのパッドの演奏を消去するには

[DELETE/ERASE]キーを押しながら、[BASS]ステータスキーを押してください。両方のキーを押さえている間だけ、ベーストラックからすべてのパッドの演奏が消去されます。



8. 記録を終えるには、STOP[■] キーを押してください。

リズムパターンの記録が停止し、リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶] キーを押すと、記録したリズムパターンを再生できます。

HINT

[DRUM] キーを押すと、続けて ドラムトラックの記録が行えます。

9. パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください

ステップ入力

ステップ入力とは、MRS-1266を停止させた状態で1音1音を記録していく入力方法です。パッドを演奏するのが苦手という方でも、ステップ入力を使えば、複雑なドラムパターンやベースパターンが簡単に入力できます。

◆ドラムトラックのステップ入力

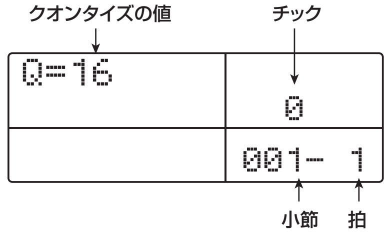
ドラムトラックをステップ入力するときは、クオンタイズの値でステップの長さ（次の音符または休符までの間隔）を指定し、パッドや[STEP]キーを使って音符や休符を入力していきます。
パッドを叩いて音色を選んでから[STEP]キーを押すと、その位置に演奏情報が入力され、現在のクオンタイズの値だけステップが進みます（このとき、パッドを叩いたときの強さもそのまま記録されます）。
また、[STEP]キーのみを単独で押した場合は、演奏情報は何も入力されず、現在のクオンタイズの値だけステップが進みます（下図参照）。

1. **リズムパターン画面で、空のリズムパターン番号を選んでください。**

2. **[DRUM] キーを押して、ドラムトラックを選択してください。**

3. **REC[●]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わり、ステップ入力が可能となります。



ディスプレイの1列目には“Q＝xx”と、クオンタイズの値が表示されます（xxの位置には4〜32、Hiの設定値が入ります）。また、ディスプレイ右下には、現在位置が小節／拍／チック単位で表示されます。

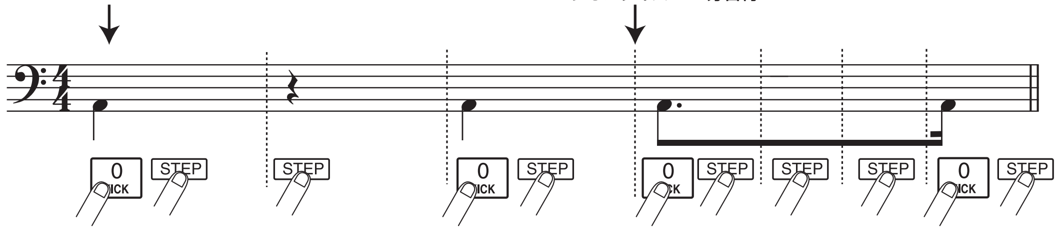
4. **上下のカーソルキーを使って、入力したい音符や休符の長さに合わせて、クオンタイズの値を次の中から選んでください。**

4…4分音符
8…8分音符
12…8分3連符
16…16分音符
24…16分3連符
32…32分音符
Hi…1チック（4分音符の1／48）

ここで設定したクオンタイズの値が、ステップ入力時の1ステップの長さとなります。なお、ステップ入力中は、いつでも上下のカーソルキーを使ってクオンタイズの値を変更できます。

HINT
ここで選択したクオンタイズの値は、リアルタイム入力時のクオンタイズの設定と共通です。片方を変更すれば、もう一方にもその設定が反映されます。

【ドラムトラックのステップ入力】



5. **音符を入力したいときは、その音色に相当するパッドを叩いて、[STEP] キーを押してください。**

音符が入力され、手順4で選んだクオンタイズの値だけステップが進みます。なお、パッドを叩く前に[BANK/OCTAVE]キーを使ってパッドバンクを切り替えておけば、異なるパッドバンクの音色も入力できます。

Q=4	0
	001- 2

HINT

- ドラムトラックには、パッドを叩く強さも入力されます。
- 入力時に複数のパッドを叩けば、それらの音色が同じ位置に入力されます。
- パッドの代わりに、MRS-1266のMIDI IN端子に接続された外部のMIDIコントローラーを使って、記録する音色を指定することも可能です。

6. **休符を入力したいときは、[STEP] キーのみを押してください。**

[STEP]キーを単独で押すと、クオンタイズで設定した音符の長さだけステップが進みます（演奏情報は記録されません）。

Q=4	0
	001- 3

7. **手順５～６と同じ要領で、必要に応じてステップの長さを変更しながら、リズムパターンの最後まで入力してください。**

パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻りますので、他の楽器音を引き続き入力できます。

8. **入力済みのパッドの演奏を修正するには、ドラムトラックのステップ入力中に、次の操作を行います。**

■特定のパッドの演奏を消去するには

[STEP]キーでステップを進めていくと、その位置に入力されているパッドが点灯します。[DELETE/ERASE]キーを押しながら点灯しているパッドを押すと、パッドが消灯に代わり、演奏情報がリズムパターンから消去されます。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズを、入力されている最小音符と同じ、またはそれより細かい値に設定してください。最小音符より大きな値のときは、音符の先頭位置を通過してしまうおそれがあります。

9. **ステップ入力を終えるには、STOP[■] キーを押してください。**

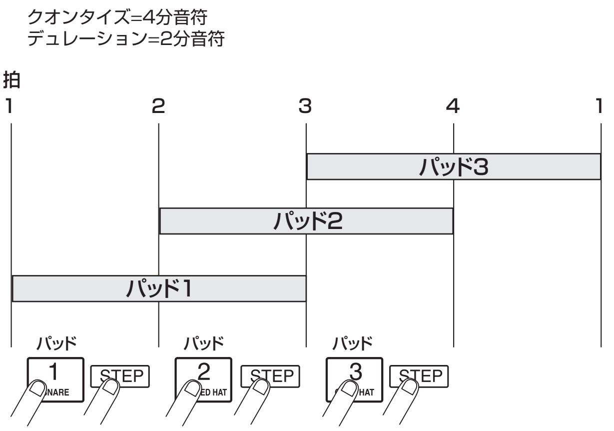
リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、記録したリズムパターンを再生することができます。

10. **パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

◆ベーストラックのステップ入力

ベーストラックのステップ入力では、ドラムトラックにはなかった“音高”と“音の長さ”という要素が加わるため、若干操作が異なります。
クオンタイズの値でステップの長さ（次の音符または休符までの間隔）を指定しながら、パッドや[STEP]キーを使って音符や休符を入力していくという点はドラムトラックと同じですが、音符を入力するときに、デュレーションと呼ばれるパラメーターで、実際に音が鳴る長さを指定します。
このパラメーターを利用すれば、ステップの長さは同じでも、実際に音が鳴っている長さを1音1音細かく指定できます（ページ下図参照）。

場合によっては、デュレーションをステップよりも長く設定することも可能です。この場合は、次のように音が重なります。アルペジオのような効果がほしいときに便利です。

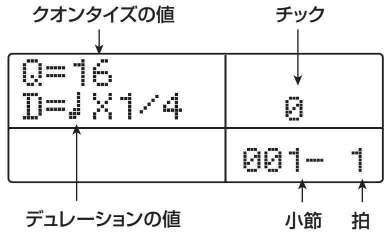


1. **リズムパターン画面で、空のリズムパターン番号が選んでください。**

2. **[BASS] キーを押して、ベーストラックを選択してください。**

3. **REC[●]キーを押してください。**

ディスプレイが次のように変わり、ステップ入力が可能となります。



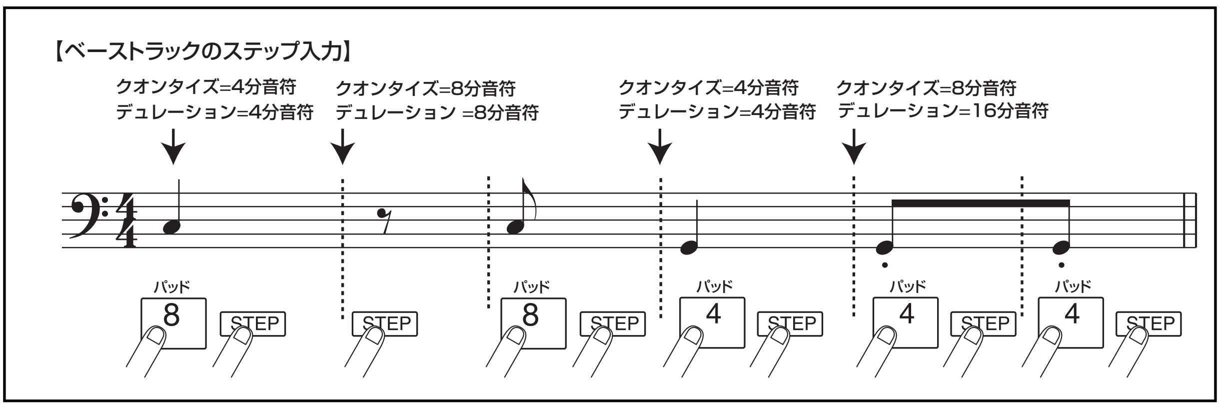
ディスプレイの1列目にはクオンタイズ、2列目にはデュレーションの値が表示されます。

4. **上下のカーソルキーを使って、クオンタイズの値を選んでください。**

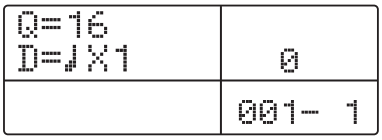
5. **ダイアルを回して、次の中からデュレーションの値を設定してください。**

デュレーションは、“D＝♩×yy” のように、4分音符の倍数で指定します。“yy” の位置に入る数値に応じて、実際に発音する長さが次のように変化します。

1〜8	4分音符×1〜8に相当する長さ
3/2	付点4分音符
3/4	付点8分音符
1/2	8分音符
1/3	8分3連音符
1/4	16分音符
1/6	16分3連音符
1/8	32分音符

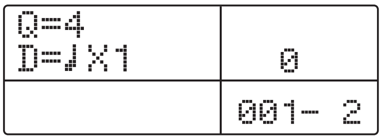


1/12　32分3連音符
1/16　64分音符
1/24　64分3連音符



6. **音符を入力したいときは、その音高に相当するパッドを叩いて、[STEP]キーを押してください。**

音符が入力され、手順4で選んだクオンタイズの値だけステップが進みます。必要ならばパッドを叩く前に[BANK/OCTAVE]キーを押し、必要ならば他の音域に切り替えることもできます。

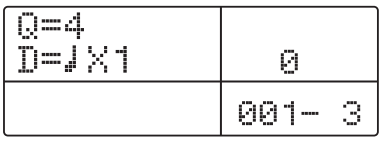


HINT

- ベーストラックには、パッドを叩く強さも入力されます。
- 入力時に複数のパッドを叩けば、和音を入力できます。リズムセクションの最大同時発音数は、ドラム／ベース合わせて30音です。
- パッドの代わりに、MRS-1266のMIDI IN端子に接続された外部のMIDIコントローラーを使って、ベースのパターンをステップ入力することも可能です。

7. **休符を入力したいときは、[STEP] キーを押してください。**

[STEP]キーを単独で押すと、クオンタイズで設定した音符の長さだけステップが進みます（演奏情報は記録されません）。



8. **必要に応じてクオンタイズやデュレーションの値を変更しながら、手順5〜7を繰り返し、ベースのパターンを最後まで入力してください。**

パターンの最後まで到達すると、自動的に先頭の小節に戻りますので、引き続き入力を行えます。

9. **入力済みのパッドの演奏を修正するには、ベーストラックのステップ入力中に、次の操作を行います。**

■特定のパッドの演奏を消去するには

[STEP]キーを押してステップを進め、入力されている音符の先頭位置にくると､該当するパッドが点灯します。[DELETE/ERASE]キーを押しながら点灯しているパッドを押すと、パッドが消灯に代わり、演奏情報がリズムパターンから消去されます。

NOTE

消去したい音符を探すときは、クオンタイズを、入力されている最小音符と同じ、またはそれより細かい値に設定してください。最小音符より大きな値のときは、音符の先頭位置を通過してしまうおそれがあります。

10. **ステップ入力を終えるには､STOP[■] キーを押してください。**

リズムパターン画面に戻ります。PLAY[▶]キーを押すと、記録したリズムパターンを再生できます。

11. **パターンの記録を終えてメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンのコード情報を設定する

新規作成したリズムパターンをリズムソングに記録した場合、ルートやコードの種類を変更すると、そのリズムパターンで設定された本来のコード情報を基準にして、ベースのフレーズが変化します。このため、新規作成したリズムパターンをリズムソングで利用したいときは、ベースのフレーズに合わせてルートやコード情報の設定をする必要があります。

1. **メイン画面で [PATTERN] キーを押し、キーを点灯させてください。**

リズム セクションが リズムパター ンモードになり、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. **ダイアルを回してコードを設定したいパターンを選択し、[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能となります。

3. **[EDIT]キーを押してください。**

ディスプレイに、リズムパターンエディットメニューが

表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

4. **左右のカーソルキーを使って “EDIT OrgRoot” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

この画面では、そのリズムパターンのルートを設定します。

```
OrgRoot
C
```

5. **ダイアルを回して、コードのルートを設定してください。**

C～Bの中からコードのルートとなる音名を選択します（初期設定値：C)。リズムソングでコード情報を指定するときは、ここで設定したルートが初期値となります。

6. **設定が終ったら、[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンエディットメニューに戻ります。

7. **左右のカーソルキーを使って “EDIT OrgChord” と表示させ、[ENTER] キーを押してください。**

この画面では、リズムパターンのコードの種類を設定します。

```
OrgChord
Major
```

8. **ダイアルを回してコードの種類を選択してください。**

例えば、リズムパターンにEmのコードに沿ったベースフレーズを入力したときは、ルート＝E、コードの種類＝Minorを指定します。

9. **設定が終ったら[EXIT] キーを押してください。**

変更が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

10. **メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。**

リズムパターンを編集する

ここでは、既存のリズムパターンの編集方法について説明します。

ドラム／ベースの音量バランスを変える

ドラムキット／ベースプログラムの音量は、ミキサーセクションの[DRUM]／[BASS]フェーダーを使って個別に調節できます。しかし、必要ならばリズムパターンごとにドラムキット／ベースプログラムの音量バランスをプログラムしておくことも可能です。

1. **メイン画面で [PATTERN] キーを押し、キーを点灯させてください。**

リズムセクションがリズムパターンモードになり、[RHYTHM] キーが点滅します。

2. **ダイアルを回してコードを設定したいパターンを選択し、[RHYTHM] キーを押してください。**

[RHYTHM] キーが点灯し、リズムパターンの作成や編集が可能となります。

3. **[EDIT] キーを押してください。**

リズムパターンのエディットを行うリズムパターンエディットメニューが表示されます。

```
EDIT
Quantize
```

4. **左右のカーソルキーを使って、“EDIT Dr Levell” の画面を選択し、[ENTER] キーを押してください。**

この画面では、ドラムトラックの音量を設定します。

```
Dr Level
      15
```

ディスプレイには、現在設定されている音量レベル（0～15）が表示されます。

5. **ダイアルを回してドラムトラックの音量を設定し、[EXIT] キーを押してください。**

変更が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

6. **左右のカーソルキーを使って、"EDIT Bs　Level"の画面を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

この画面では、ベーストラックの音量を設定します。



ディスプレイには、現在設定されている音量レベル（0～15）が表示されます。

7. **ダイアルを回してベーストラックの音量を設定し、[EXIT]キーを押してください。**

変更が確定し、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

8. **メイン画面に戻るには、何度か[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンをコピーする

任意のリズムパターンを、別のリズムパターン番号にコピーします。例えば、同じリズムパターンを元に、バリエーションのパターンを作るときに便利です。

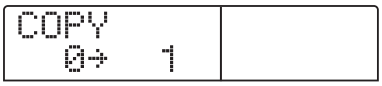
1. **メイン画面で[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。**

リズムセクションがリズムパターンモードになり、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

3. **[INSERT/COPY]キーを押してください。**

コピー先のリズムパターンを選択する画面が表示されます。空のリズムパターンは"E"と表示されます。



4. **ダイアルを回してコピー先となるリズムパターン番号を選択し、[ENTER]キーを押してください。**

5. **コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER]キーを押してコピーが実行されると、コピー先のリズムパターンが選ばれた状態で、リズムパターン選択画面に戻ります。

なお、すでにプログラムされているリズムパターンにコピーした場合は、内容が上書きされます。

6. **メイン画面に戻るには、何度か[EXIT]キーを押してください。**

リズムパターンに名前を付ける

任意のリズムパターンの名前を変更します。

1. **メイン画面で[PATTERN]キーを押し、キーを点灯させてください。**

リズムセクションがリズムパターンモードになり、[RHYTHM]キーが点滅します。

2. **ダイアルを回してパターンを選択し、[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点滅し、リズムパターンの作成や編集が可能となります。

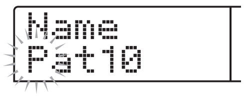
3. **[EDIT]キーを押してください。**

ディスプレイに、リズムパターンエディットメニューが表示されます。



4. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに"EDIT Name"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

リズムパターン名が表示され、最初の文字が点滅します。



5. **左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイアルを回して文字を選んでください。**

利用可能な文字の種類については、P.39をご参照ください。

HINT
空のリズムパターンを選んでリズムパターンを記録したときは、“Patxxx”（xxx にはリズムパターン番号が入ります）という初期設定の名前が自動的に付けられます。

6. **名前の入力が終わったら、[EXIT] キーを押してください。**

リズムパターンの名前が変更され、リズムパターンエディットメニューに戻ります。

7. **メイン画面に戻るには、何度か [EXIT] キーを押してください。**

リズムパターンを消去する

任意のリズムパターンに記録されている情報をすべて消去し、空のリズムパターンを作ります。

1. **メイン画面で [PATTERN] キーを押し、キーを点灯させてください。**

リズム セクションがリズムパターン モードになり、[RHYTHM]キーが点滅します。

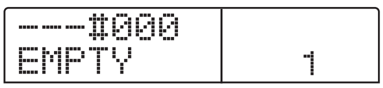
2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

3. **[DELETE/ERASE]キーを押してください。**

ディスプレイに“DELETE SURE?”と表示されます。

4. **消去を実行するには[ENTER] キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER] キーを押して消去が実行されると、空になったリズムパターンが選ばれた状態で、リズムパターン選択画面に戻ります。



5. **メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

自分自身のドラムキットを作る

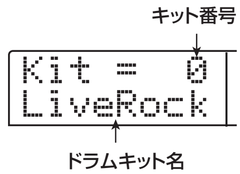
必要ならば、自分自身のドラムキットを作成し、パッドごとに音色、音量、ピッチ、パンなどの要素を指定したり、好きな名前を付けることができます。また、既存のドラムキットをコピーして一部のみをエディットすることも可能です。こうして作成したドラムキットは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。

パッドごとの音色や設定を変える

パッドごとに、音色、音量、ピッチ、パンなどの要素を指定して、自分自身のドラムキットを作成します。

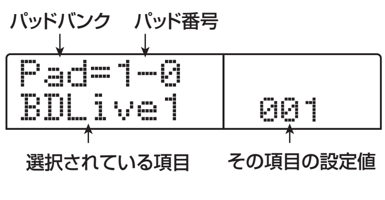
1. **[RHYTHM]キーが点灯した状態でリズムセクションの[DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。**

エディット対象となるドラムキット名とキット番号が表示されます。



2. **ダイアルを使って、設定を変えたいドラムキット（0～126）を選択し、[EDIT] キーを押してください。**

パッドごとの設定を行うメニューが表示されます。



3. **必要ならば、[BANK/OCTAVE] キーとダイアルを使ってパッドバンクを切り替えてください。**

4. **左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選択してください。**

・ INST（音色）
MRS-1266に内蔵されている199種類の単体ドラム／

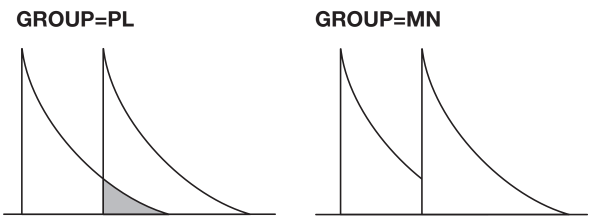
パーカッション音色の中から、パッドに割り当てられる音色を番号で選択します。設定範囲は、000～722です（番号ごとの音色名については、巻末の資料をご参照ください）。

・ PITCH（ピッチ）
パッドごとにドラム／パーカッション音色のピッチを微調整します。－7.9～0（基準ピッチ）～7.9の範囲を、0.1（半音の1／10）単位で調節できます。

・ LEVEL（音量）
パッドごとの出力レベルを、1～15の範囲で調節します。

・ PAN（パン）
パッドごとに、ステレオで再生したときの左右の定位（パン）を設定します。設定範囲は、L63（左端）～0（中央）～R63（右端）です。なお、実際に変化する範囲は音色により異なります。

・ GROUP（パッドグループ）
同じパッドを連続して叩いたときの音の鳴り方（PL／MN）と、パッドが所属するグループ（0～7）を選択します。設定範囲は、PL0～PL7、MN0～MN7です。
同じパッドを連続して叩いた場合、PLが選ばれているパッドは、前の音が消えずに新しい音が鳴ります。また、MNが選ばれているパッドは、前の音が消音されて新しい音が鳴ります。



0～7の数値は、そのパッドが所属するパッドグループ（0＝所属グループなし、1～7＝指定した番号のグループに所属）を表しています。1～7の同じ番号に所属するパッド同士は、同時には発音しません。
例えば、オープンハイハットとクローズハイハットを割り当てた2つのパッドを同じグループに所属させておけば、クローズハイハットを鳴らしたときにオープンハイハットの音色が消音されるために、リアルな演奏となります。

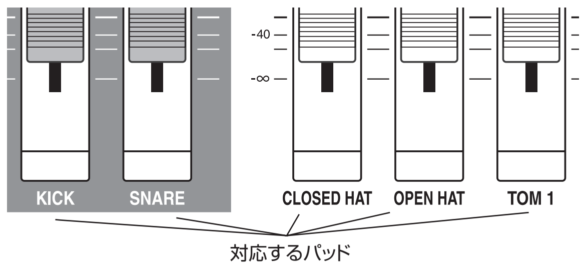
HINT
パッドグループの番号は、PL／MNの両方で共通です。例えばPL1のパッドとMN1のパッドは、同一のパッドグループとなります。

・ REV SEND（リバーブセンド）
パッドごとに、リバーブに信号を送るセンドレベルを設定します。設定範囲は、0～127です。このセンドレベルは、トラックパラメーターのリバーブセンドレベルに関係なく有効です。

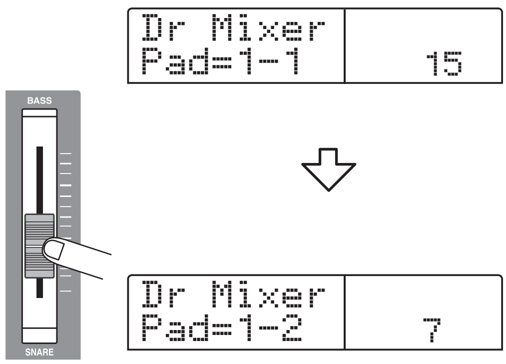
5. 設定したいパッドを押し、ダイアルを回してそのパッドの設定値を変更してください。

パッドを押すと、そのパッドの設定内容がディスプレイに表示されますので、ダイアルを回して設定値を変更してください。

HINT
このとき、[DRUM MIXER]キーを押すと、パネル上のフェーダーを操作して、操作の対象となるパッドの選択とLEVELの設定値の変更を同時に行えます（各フェーダーが対応するパッドは、フェーダーの下に印刷された文字で確認できます）。



現在選ばれているパッド以外のフェーダーを操作すると、瞬時にそのパッドがエディット対象として選ばれ、同時にLEVELの設定値が変化します。



6. 手順3～5を繰り返し、他のパッドも同様にエディットしてください。

7. **エディットが終わったら、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

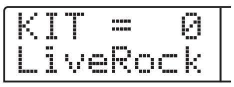
キット選択画面に戻ります。作成したキットは、プロジェクトの一部として保存されます。

キットに名前を付ける

ドラムキットに任意の名前を付けます。

1. **[RHYTHM]キーが点灯した状態でリズムセクションの[DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。**

エディット対象となるドラムキット名とキット番号が表示されます。



2. **ダイアルを回して名前を変更したいドラムキットを選択し、[EDIT]キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを使って、ディスプレイにキット名を表示させてください。**

変更可能な文字が点滅します。



4. **左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動させ、ダイアルを回して文字を選択してください。**

選択可能な文字については、P.39をご参照ください。

5. **必要に応じて手順 4 を繰り返し、希望する名前を付けてください。**

6. **名前の入力が完了したら、[EXIT] キーを押してください。**

ドラムキット名が更新され、手順1の画面に戻ります。

7. **メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

キットをコピーする

現在選んでいるドラムキットを他のドラムキット番号にコピーします。ドラムキットの一部のみを変更したり、バリエーションを作りたいときに便利です。

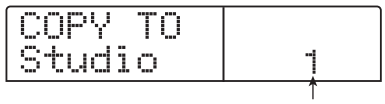
1. **[RHYTHM]キーが点灯した状態でリズムセクションの[DRUM]キーを押し、続いて[KIT/PROG]キーを押してください。**

コピー対象となるドラムキット名とキット番号が表示されます。



2. **[INSERT/COPY]キーを押してください。**

コピー先のドラムキット番号を指定する画面が表示されます。



コピー先のドラムキット番号

3. **ダイアルを回してコピー先となるドラムキット番号を選択してください。**

4. **コピーを実行するには [ENTER]キーを押してください。**

ドラムキットのコピーが実行され、手順2の画面に戻ります。コピー先に、既にドラムキットが作成されている場合は、上書きされます。

5. **メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

他のプロジェクトからリズムパターン／リズムソングを取り込む

ハードディスクに保存されている他のプロジェクトから、リズムパターンとリズムソングのデータを取り込みます。

1. メイン画面で[RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯します。

2. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う、リズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
Count
```

3. 左右のカーソルキーを使って、ディスプレイに"UTILITY Import"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイ上に次の画面が表示されます。

```
Import
PRJ012        12
```

4. ダイアルを回して、取り込み元のプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに"Import SURE?"と表示されます。

5. [ENTER]キーを押してください。

取り込みが実行され、自動的に手順2の画面に戻ります。

6. メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を変える

パッドの感度やメトロノームの音量など、リズムセクション全体に関する各種設定を変更します。

基本操作

リズムセクションの各種設定を変更する方法は、大半の項目で共通しています。基本的な操作方法は次の通りです。

HINT

この操作は、リズムパターンモード／リズムソングモードのどちらでも行えます。

1. メイン画面で [SONG] キーまたは [PATTERN] キーを押してください。

[SONG]キーを押したときはリズムソングモード、[PATTERN]キーを押したときはリズムパターンモードが選ばれます。

2. [RHYTHM]キーを押してください。

[RHYTHM]キーが点灯し、最初に押したキーに応じて、リズムパターン画面またはリズムソング画面が表示されます。

3. ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行う、リズムユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
Count
```

4. 左右のカーソルキーを使って、次の中から変更したい項目を選択し、[ENTER]キーを押してください。

・ Count（カウント）

前カウントの長さを設定します。

・ ClickVol（クリック）

メトロノームの音量を設定します。

・ Pad Sens（パッドの感度）

パッドを叩く強さに対する音量変化を調節します。

・ MIDI

MIDIに関する設定を変更します（→P.146)。

・ Import（インポート）

ハードディスクに保存されているプロジェクトから、リズムパターンとリズムソングを取り込みます（→P.114)。

・ Memory（メモリー残量）

リズムパターンやリズムソング用メモリーの残量を表示します。

5. **ダイアルを回して、設定を変更してください。**

ディスプレイの表示や操作方法は、各項目ごとに異なります。詳しくは、この後の各項目をご参照ください。

HINT

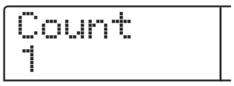
MIDIの設定方法はP.146、Importの操作方法は前項をご参照ください。

6. **設定の変更が終わったら、繰り返し[EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります。

前カウントの長さを変える

リアルタイム入力でリズムパターンを記録するときの、前カウントの長さを変更します。リズムユーティリティメニューで“Count”を選択して[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から値を設定してください。



・ OFF

前カウントがオフになります。

・ 1

前カウントを1小節間鳴らします（初期設定)。

・ 2

前カウントを2小節間鳴らします。

・ PAD

前カウントをオフにし、パッドを叩くのと同時に記録が開始されます。

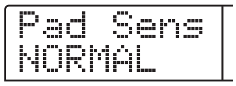
メトロノームの音量を変える

リアルタイム入力でリズムパターンを記録するときに鳴る、メトロノームの音量を調節します。リズムユーティリティメニューで“ClickVol”を選択して[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して音量（0～15）を設定してください。



パッドの感度を変える

パッドを叩いたときの強さに対する音量変化（パッドの感度）を調節します。リズムユーティリティメニューで“Pad Sens”を選択して[ENTER]キーを押し、ダイアルを回して次の中から設定値を選んでください。



・ SOFT

叩く強さに関係なく、小さな音量となります。

・ MEDIUM

叩く強さに関係なく、中程度の音量となります。

・ LOUD

叩く強さに関係なく、大きな音量となります。

・ LITE

最も感度の高い設定です。弱く叩いたときも大きな音量となります。

・ NORMAL

中程度の感度の設定です（初期設定)。

・ HARD

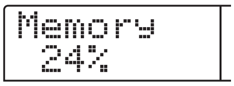
感度の低い設定です。強く叩かないと大きな音量が得られません。

・ EX HARD

最も感度の低い設定です。かなり強く叩かないと大きな音量が得られません。

メモリーの残量を確認する

リズムパターンやリズムソングの記録用メモリーの残量を、パーセント（%）で表示します。リズムユーティリティメニューで“Memory”を選択して[ENTER]キーを押してください。なお、この画面は表示のみで、設定項目はありません。



パッドごとの音量をフェーダーで操作する

必要ならば、リズムソングやリズムパターンを演奏しながら、現在選ばれているドラムキットのパッドごとのレベルを、パネル上のフェーダーでコントロールできます。ミックスダウン前にドラム音／パーカッション音ごとのレベルを細かく調節したいときに便利な機能です。

1. **メイン画面で [SONG] キーまたは [PATTERN] キーを押してください。**

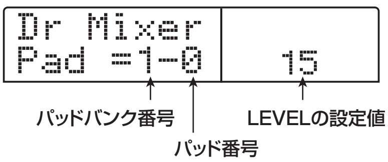
[SONG] キーを押したときはリズムソングモード、[PATTERN]キーを押したときはリズムパターンモードが選ばれます。

2. **[RHYTHM]キーを押してください。**

[RHYTHM]キーが点灯します。

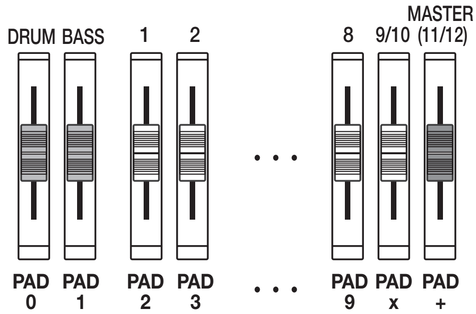
3. **[DRUM MIXER]キーを押してください。**

[DRUM MIXER]キーが点灯し、ディスプレイには現在選ばれているパッドバンク／パッドの番号とそのレベルの値が表示されます。

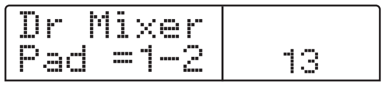


4. **リズムソング／リズムパターンを再生しながら、フェーダーを操作し、該当するパッドのレベルを設定してください。**

[DRUM MIXER]キーが点灯している間､パネル上の12本のフェーダーは、左から順にパッド0～9, x, +に対応します。



あるフェーダーを動かすと、瞬時に対応するパッドが操作の対象として選ばれ、そのレベルが変化します。必要ならば、[BANK/OCTAVE]キーを使って、パッドバンク（1または2）を切り替えることも可能です。



5. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

該当するドラムキットに、新しいレベルの値が記憶されます。

NOTE

- フェーダー操作によるパッドのレベル調節は、現在選ばれているドラムキットに対してのみ有効です。
- 操作の途中でドラムキットが切り替わった場合、新しく選ばれたドラムキットでは、以前にプログラムされたレベルの設定が有効となります。

リファレンス[エフェクト]

ここでは、MRS-1266に内蔵されているエフェクトの機能や操作方法について説明します。

エフェクトについて

MRS-1266には“インサートエフェクト”と“センドリターンエフェクト”という、同時に使用可能な2系統のエフェクトが内蔵されています。それぞれの特徴は次の通りです。

インサートエフェクト

インサートエフェクトは、特定の信号経路に挿入して利用するエフェクトです。エフェクトの挿入位置は、次の中から1系統のみを選択できます。

①インプットミキサー

②トラックミキサーの任意のチャンネル

③[MASTER]フェーダーの直前

例えばインプットミキサーに挿入したときは、入力信号に直接エフェクトをかけて、レコーダーのトラックに録音できます。

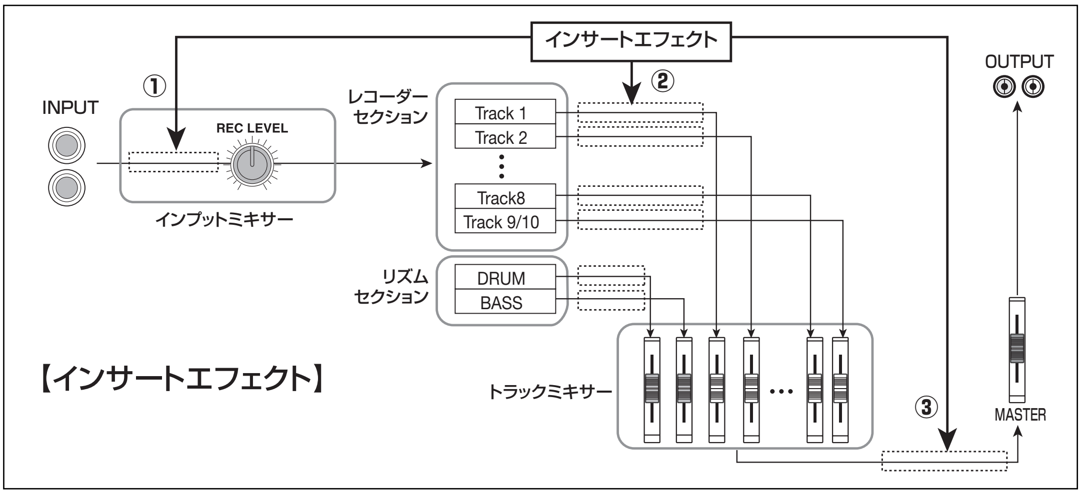
トラックミキサーのチャンネルに挿入すれば、トラックやドラム／ベース音色の再生音にエフェクトをかけることができます。

また、[MASTER]フェーダーの直前の位置に挿入すれば、ミックスダウン時にマスタートラックに録音される最終ミックスを加工できます。

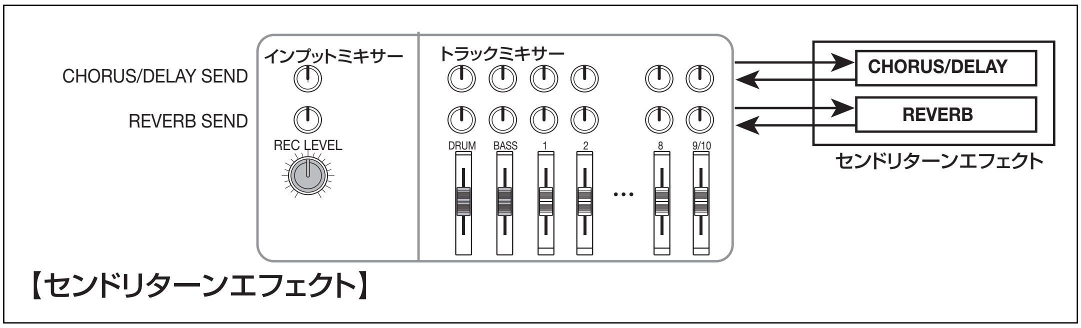
センドリターンエフェクト

センドリターンエフェクトは、ミキサーセクションのセンド／リターンに内部接続されているエフェクトです。コーラス／ディレイ（CHORUS/DELAY）とリバーブ（REVERB）という2種類があり、それぞれ同時に使用できます。

センドリターンエフェクトの効果の深さは、インプットミキサーやトラックミキサーのセンドレベル（エフェクトに送られる信号のレベル）を使って調節します。センドレベルを上げると信号がセンドリターンエフェクトの入力に送られます。出力されたエフェクト音は、[MASTER]フェーダーの直前に戻されて原音とミックスされます。



【インサートエフェクト】



【センドリターンエフェクト】

インサートエフェクトを使う

ここでは、インサートエフェクトの挿入方法、パッチの選択方法、パッチのエディット方法について説明します。

インサートエフェクトのパッチについて

インサートエフェクトには、コンプレッサー、ディストーション、ディレイなど複数の単体エフェクトが直列に配置されています。これら単体エフェクトの1つ1つを"エフェクトモジュール"と呼びます。最大で6系統のエフェクトモジュールを同時に使用できます。
同時に使用可能なエフェクトモジュールの組み合わせを"アルゴリズム"と呼びます。アルゴリズムは次の5種類があります。

●DUAL
2チャンネルが完全に独立した、モノラル入力×2／モノラル出力×2のアルゴリズムです。このアルゴリズムには、マイク2本用の"Mic & Mic"、ギター／ベースとマイク用の"G/B&Mic"、ギターとベース用の"Gtr&Bass"の3種類があります。

●GUITAR/BASS
ギター／ベースの録音に適したアルゴリズムです。

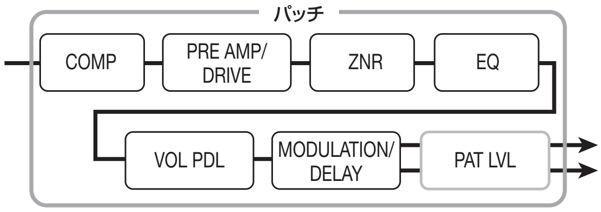
●MIC
ボーカルやアコースティックギターなど、マイク録音に適したアルゴリズムです。

●LINE
シンセサイザーや電子ピアノなど、ライン出力機器の録音に適したアルゴリズムです。

●MASTERING
最終のステレオミックス信号を加工するのに適したアルゴリズムです。
アルゴリズムごとのエフェクトモジュールの配置と信号の流れは、下の図のようになります。

HINT
アルゴリズムには、モノラル入力／ステレオ出力、ステレオ入力／ステレオ出力、モノラル入力×2／モノラル出力×2という3つのタイプがあります。この違いは、インサートエフェクトを挿入したときの信号の流れに影響します。詳しくはP.120をご参照ください。

1つ1つのエフェクトモジュールには、効果の種類やかかり具合を調節する要素（パラメーター）が含まれています。エフェクトモジュールごとにパラメーターを調節し、最終的な音量（パッチレベル）を設定したものを"パッチ"と呼びます。



新しく作成されたプロジェクトには、280種類のパッチが含まれており、それぞれ5つのアルゴリズムに分類されています。目的に応じたアルゴリズムを選択し、その中からパッチを選ぶだけで、インサートエフェクトの設定を瞬時に切り替えることができます。

アルゴリズム		エフェクトモジュールの配置						入出力のタイプ
DUAL	Mic & Mic	COMP/LIM COMP/LIM	MIC PRE MIC PRE	ZNR ZNR	3BAND EQ 3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL	DOUBLING DOUBLING	モノラル→モノラル×2
	G/B & Mic	COMP/LIM COMP	PRE AMP MIC PRE	ZNR ZNR	3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL		
	Gtr & Bass	COMP COMP	GUITAR PREAMP BASS EQ(5BAND)	ZNR ZNR	3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL		
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	モノラル→ステレオ
MIC		COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/ DELAY	
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/	ステレオ→ステレオ
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	ZNR	EQ	VOL PDL	DIMENSION/ RESONANCE	

下の表は、アルゴリズムの種類と、それぞれのアルゴリズムで利用可能なパッチ番号を表したものです。

アルゴリズム	パッチ番号
DUAL	00〜49
GUITAR/BASS	00〜99
MIC	00〜49
LINE	00〜49
MASTERING	00〜29

インサートエフェクトの挿入先を変える

プロジェクトが初期状態のとき、インサートエフェクトはインプットミキサーに挿入されています。ただし、必要に応じて挿入位置を変更できます。変更方法は次の通りです。

1. メイン画面でエフェクトセクションの [INPUT SOURCE] キーを押してください。

ディスプレイに、現在設定されている挿入位置が表示されます。



挿入位置の表示の意味は、次の通りです。

●IN
インプットミキサー（初期設定）

●DRUM
ドラム音色の出力

●BASS
ベース音色の出力

●TR1〜TR8
トラック1〜8の出力

●TR1/2、TR3/4、TR5/6、TR7/8、TR9/10
トラック1／2、3／4、5／6、7／8、9／10の出力

●MASTER
[MASTER]フェーダーの直前

2. ダイアルを回して、挿入先を選択してください。

NOTE

・ 前の画面が表示されている間、インプットセクションの[ON/OFF]キーやステータスキーを使って挿入先を選ぶこともできます。トラック1／2、3／4、5／6、7／8の各ペアを選択するとき、および6TR RECモードで2系統の挿入先を選ぶときは、2つのステータスキーを同時に押します。
・ 6TR REC モードでは、離れた位置のステータスキーを同時にオンにできます。

3. 挿入先の選択が終わったら、[EXIT] キーを押してください。

メイン画面に戻ります。

HINT

インサートエフェクトがインプットミキサー以外の位置に挿入されているときは、メイン画面で[INPUT SOURCE]キーが点灯します。

インサートエフェクトのパッチを選ぶ

ここでは、インサートエフェクトのパッチを選択する方法を説明します。

1. ディスプレイセクションの [EFFECT] キーを押してください。

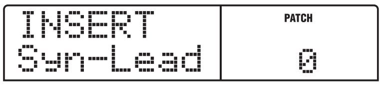
キーが点灯し、最後に操作したエフェクト（インサートエフェクトまたはセンドリターンエフェクト）のパッチがディスプレイに表示されます。



最後にインサートエフェクトを操作した場合はディスプレイ1列目に“INSERT”と表示されます。また、最後にセンドリターンエフェクトを操作した場合は“SEND REV”または“SEND CHO”と表示されます。

2. エフェクトセクションの[ALGORITHM]キーの中から、利用したいパッチのアルゴリズムに相当するキーを押してください。

インサートエフェクトのパッチを選ぶときは、まずアルゴリズム（エフェクトモジュールの組み合わせ）を選ぶことから始めます。[ALGORITHM]キーを押すと、そのアルゴリズムに含まれるインサートエフェクトのパッチがディスプレイに表示されます。



3. ダイアルを回してパッチを選んでください。

ダイアルを回すと、即座に新しいパッチが呼び出されます。

HINT

パッチ名が“EMPTY”と表示されるものは空のパッチです。これを選んでも効果はかかりません。

4. インサートエフェクトを一時的にオフにしたいときは、エフェクトセクションの[BYPASS]キーを押してください。

[BYPASS]キーが点灯し、インサートエフェクトがバイパスされます。もう一度[BYPASS]キーを押すとバイパスが解除されます。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。

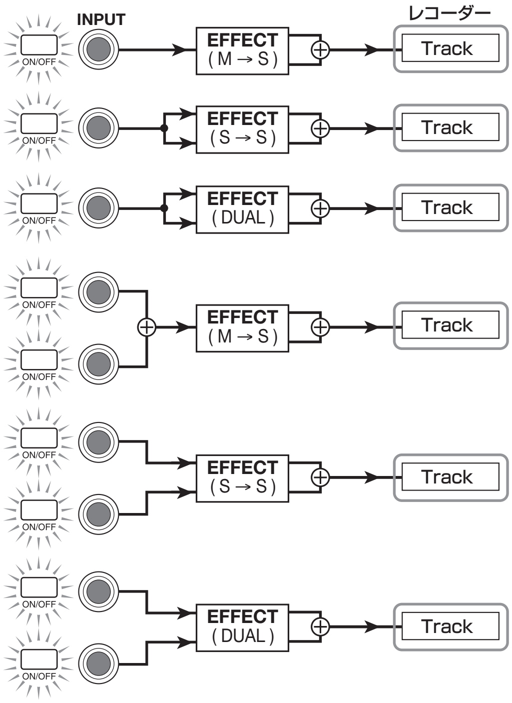
なお、インサートエフェクトを通過する信号の流れは、挿入位置、入力信号のチャンネル数、インサートエフェクトの入出力のタイプに応じて、以下のように変化します（“M→S”はモノラル入力／ステレオ出力、“S→S”はステレオ入出力、“Dual”はモノラル入出力×２を表します）。

HINT

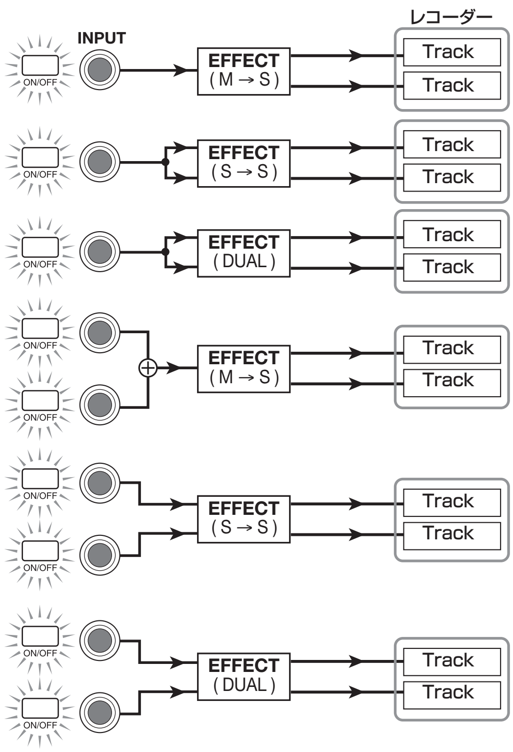
録音トラックが選ばれていないときは、インサートエフェクトの出力信号が[MASTER]フェーダーの直前に送られ、トラックミキサーの信号とミックスされます。

■ インプットミキサーに挿入する場合

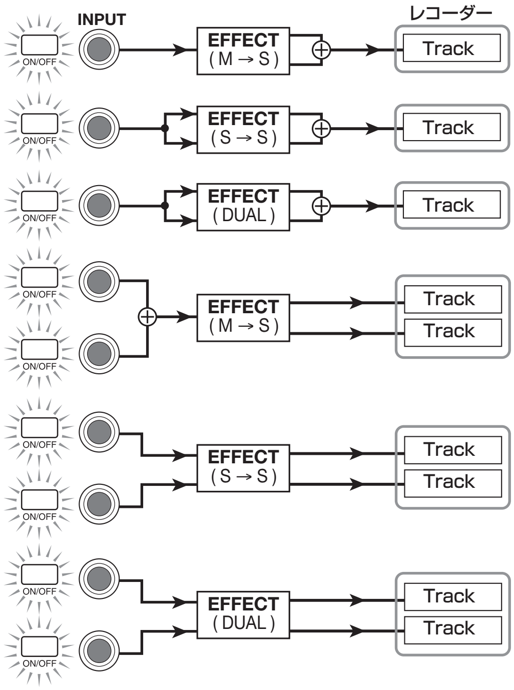
● モノラルトラック（トラック1～8）に録音するとき



● ステレオトラック（9/10）またはモノラルトラック×2（トラック1/2、3/4、5/6、7/8）に録音するとき

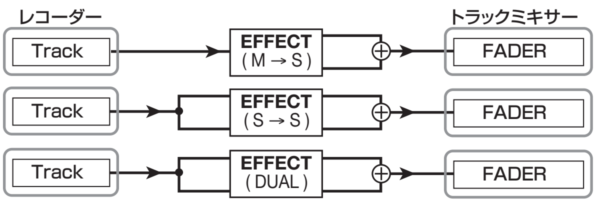


● 6TR RECモードで録音するとき

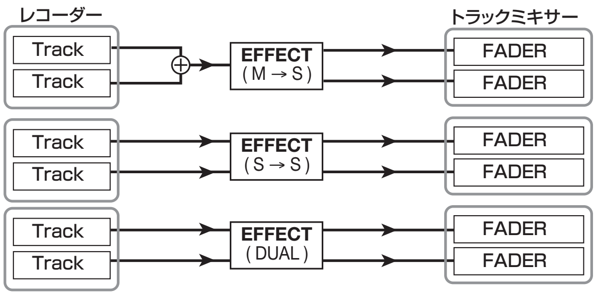


■ トラックミキサーに挿入する場合

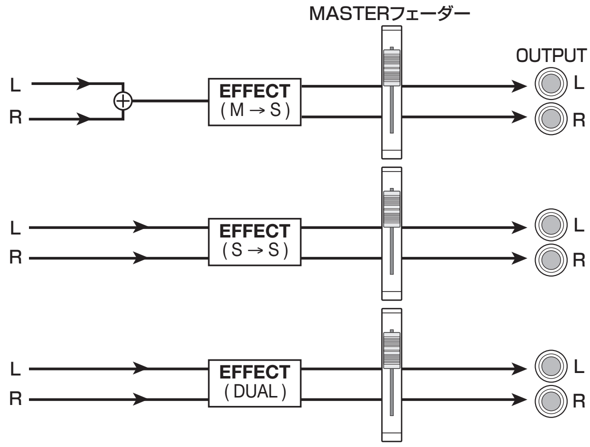
● 挿入先としてモノラルトラック（トラック1～8）またはベース音色を選んだとき



● 挿入先としてステレオトラック（9/10）、モノラルトラック×2（トラック1/2、3/4、5/6、7/8）、またはドラム音色を選んだとき



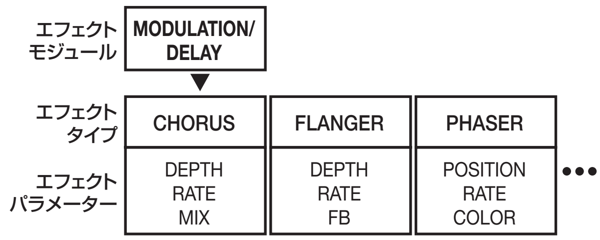
■ [MASTER]フェーダーの直前に挿入する場合



インサートエフェクトのパッチをエディットする

インサートエフェクトの各エフェクトモジュールには、効果のかかり方を調整する“エフェクトパラメーター”が含まれています。エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、好みの音色を作ることができます。
また、一部のエフェクトモジュールには、効果の種類（これを“エフェクトタイプ”と呼びます）を変更できるものがあります。例えば、GUITAR/BASSアルゴリズムのMODULATION/DELAYモジュールには、CHORUS（コーラス）、FLANGER（フランジャー）、PHASER（フェイザー）など12種類のエフェクトタイプの中から、いずれか1つを選んで利用できます。

エフェクトタイプを変更すると、それに応じてエフェクトパラメーターの種類も変化します。



ここでは、現在選ばれているパッチに対して、エフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターをエディット（変更）する方法を説明します。

1. ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、キーを点灯させてください。

ディスプレイに、現在選択されているパッチが表示されます。

2. [ALGORITHM]キーを使ってアルゴリズムを選び、ダイアルを回して、エディットしたいパッチを選択してください。

パッチのアルゴリズムを変更することはできません。このため、パッチをゼロから作る場合でも、最初に目的のアルゴリズムを使用したパッチを選んでおく必要があります。

HINT

パッチ名が"EMPTY"と表示されているパッチは、空のパッチです。パッチをゼロから作りたいときは、該当するアルゴリズムの空のパッチを選択してください。

3. [EDIT]キーを押してください。

ディスプレイ1列目に"EDIT"の文字が表示されます。この表示は、パッチがエディット可能になったことを表します。



4. [MODULE] キーの中から、エディットしたいエフェクトモジュールに対応するキーを押してください。

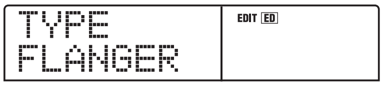
パッチをエディットするときは、[MODULE]キーでエディットしたいモジュールを選びます。それぞれのエフェクトモジュールに対応する[MODULE]キーはページ下図の通りです。

HINT

- [COMPRESSOR]、[PRE AMP/DRIVE]、[EQUALIZER]、[MODULATION/DELAY]キーの点灯/消灯は、そのモジュールのオン/オフ状態を表します。これらのキーを押すごとに、オン/オフが切り替わります(エフェクトモジュールがオフのときは、ディスプレイに"-OFF-"と表示されます)。
- DUALアルゴリズムのパッチをエディットするときは、[PRE AMP/DRIVE]、[EQUALIZER]キーでチャンネルのオン/オフを切り替え、左右のカーソルキーを使ってモジュールを選びます。
- ZNR、VOL PDLモジュールをエディットするときは、[TOTAL]キーを押し、上下のカーソルキーを使って、"ZNR"または"VOL PDL"と表示させてください。この状態でダイアルを回し、パラメーターを変更します。

5. 選択したエフェクトモジュールのエフェクトタイプを変更するには、上向きのカーソルキーを押して、ディスプレイに"TYPE"と表示させ、ダイアルを回してエフェクトタイプを選択してください。

[TOTAL]以外のエフェクトモジュールを選んでいるときは、上下のカーソルキーを使って、そのモジュールのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定画面を呼び出します。



HINT

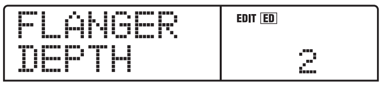
パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の"EDIT"の表示が"EDITED"に変わります。

アルゴリズム \ キー		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
DUAL	Mic & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	G/B & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	Gtr & Bass	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC		COMP/LIM	MIC PRE + DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

NOTE
エフェクトタイプが1種類のみのエフェクトモジュールでは、エフェクトタイプを選択する画面はありません。

6. **上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選択してください。**

次の図は、エフェクトタイプ“FLANGER”のDEPTHパラメーターを表示させた場合の例です。



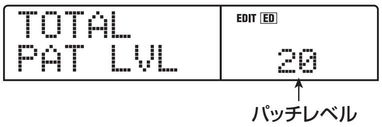
7. **ダイアルを回して設定値を変更してください。**

エフェクトモジュールごとのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料（→P.164）をご参照ください。

8. **必要に応じて手順4～7を繰り返し、他のモジュールについてもエディットしてください。**

9. **パッチレベル（パッチの最終的な音量）を調節するには、[TOTAL]キーを押し、上下のカーソルキーを使ってディスプレイに“TOTAL PAT LVL”と表示させ、ダイアルを使って調節してください。**

パッチレベルは1～30の範囲で調節できます。



10. **エディットが終わったら[EXIT] キーを押してください。**

パッチ選択の画面に戻ります。

NOTE
エディットしたパッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、エディット内容が失われますのでご注意ください。なお、パッチの保存方法は次の項目をご参照ください。

インサートエフェクトのパッチを保存する

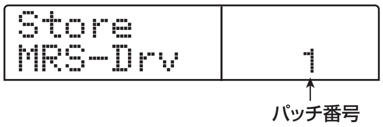
エディットしたパッチは、同じアルゴリズム内のどの位置にも保存できます。既存のパッチを別の位置に保存し直して、パッチのコピーを作ることも可能です。

1. **ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。**

現在選択されているパッチがエディット可能となります。必要に応じて、パッチをエディットしてください。

2. **エディットが終わったら、コントロールセクションの[STORE]キーを押してください。**

保存先のパッチ番号を指定する画面が表示されます。



3. **ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選択してください。**

4. **パッチの保存を実行するには、もう一度[STORE]キーを押してください。**

保存が終ると、パッチ選択の画面に戻ります。

HINT
- 保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- 他のプロジェクトに含まれるパッチを、現在選ばれているプロジェクトに取り込むこともできます（→P.128)。

インサートエフェクトのパッチ名を変える

現在選ばれているインサートエフェクトのパッチ名を変更します。

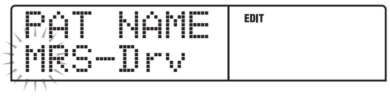
1. **ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。**

現在選ばれているパッチがエディット可能となります。

2. **[TOTAL] キーを押し、上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに“PAT NAME”と表示させてください。**

選択したパッチ名のエディットが可能となります。変更

可能な文字は、点滅表示されます。



3. **左右のカーソルキーを使って点滅部分を変更したい位置に移動し、ダイアルを回して文字を選択してください。**

選択可能な文字については、P.39をご参照ください。

4. **手順 3 を繰り返して、希望する名前を付けてください。**

5. **入力した名前を確定するには、コントロールセクションの[STORE]キーを2回押してください。**

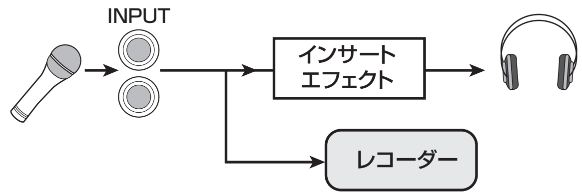
変更した名前でパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

NOTE

パッチを保存せずに他のパッチに切り替えると、以前のパッチ名に戻ってしまいますのでご注意ください。

モニター信号のみにインサートエフェクトをかける

通常インサートエフェクトがインプットミキサーに挿入されているときは、エフェクトのかかった信号がトラックに録音されます。しかし、必要ならば、モニター信号のみにインサートエフェクトをかけ、トラックには未加工の入力信号を録音することも可能です。例えばボーカルをエフェクトなしで録音するときでも、モニター信号のみにマイク用のインサートエフェクトをかければ、ボーカリストが歌いやすくなります。



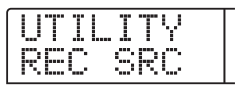
1. **インサートエフェクトをインプットミキサーに挿入してください。**

2. **メイン画面でディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

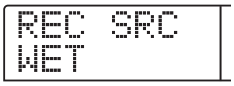
3. **ディスプレイに"UTILITY REC SRC"と表示されていることを確認してください。**

他の項目が表示された場合は、左右のカーソルキーを使って"UTILITY REC SRC"と表示させてください。



4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイの表示が次のように切り替わります。この状態でトラックに録音する信号を次の2つの中から選ぶことができます。



● WET

インサートエフェクトを通過した信号がトラックに録音されます（初期設定）。

● DRY

入力信号の原音のみがトラックに録音されます。ただし、この場合でもモニター信号にはインサートエフェクトがかかります。

5. ダイアルを回して設定値を“DRY”に切り替えてください。

6. 設定が終わったら[EXIT]キーを数回押してください。

メイン画面に戻ります。

NOTE

“UTILITY REC SRC”の設定は、プロジェクトごとに記憶されます。他のパートの録音を始める前に、設定を“WET”に戻してください。

センドリターンエフェクトを使う

ここでは、センドリターンエフェクト（コーラス／ディレイ、リバーブ）のパッチの選択方法、パッチのエディット方法について説明します。

センドリターンエフェクトのパッチについて

センドリターンエフェクトの“リバーブ”と“コーラス／ディレイ”は、それぞれ独立した単体エフェクトです。“リバーブ”と“コーラス／ディレイ”には、いずれも効果の種類を決める“エフェクトタイプ”と、エフェクトの効き具合を調節する“エフェクトパラメーター”の2つの要素が含まれています。これらの要素を設定し、名前を付けたものがセンドリターンエフェクトの“パッチ”です。

新規作成されたプロジェクトには、リバーブ用のパッチ20種類と、コーラス／ディレイ用のパッチ20種類が含まれています。パッチを読み込むエフェクトを選び、パッチを選ぶだけでコーラス／ディレイやリバーブの設定を瞬時に切り替えることができます。エフェクトごとに利用可能なパッチ番号は、次の通りです。

エフェクト	パッチ番号
REVERB	00〜19
CHORUS/DELAY	00〜19

センドリターンエフェクトのパッチを選ぶ

リバーブ、コーラス／ディレイのパッチを選ぶ方法は次の通りです。

1. ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いてエフェクトセクションの[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。

リバーブのパッチを選ぶ場合は[REVERB]キー、コーラス／ディレイのパッチを選ぶ場合は[CHORUS/DELAY]キーを押します。

該当するキーを押すと、そのエフェクトで現在選ばれているパッチが表示されます。次の画面は、[REVERB]キーを押した場合の表示例です。



2. **ダイアルを回して新しいパッチを選択してください。**

ダイアルを回すと、即座に新しいパッチが呼び出されます。トラックミキサーのREVERB SENDパラメーター、およびCHORUS/DELAY SENDパラメーターの値が上がっていれば、PLAY[▶]キーを押して楽曲を再生し、新しいパッチの効果を確認できます。

HINT

- トラックミキサーの操作方法については P.79 をご参照ください。
- [REVERB]キーおよび[CHORUS/DELAY] キーの点灯／消灯は、そのモジュールのオン／オフの状態を表します。これらのキーを押すごとに、オン／オフが切り替わります。

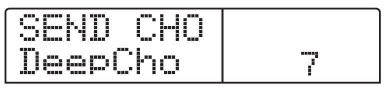
3. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを押してください。**

センドリターンエフェクトのパッチをエディットする

ここでは､センドリターンエフェクトのパッチをエディットする方法を説明します。

1. **ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いてエフェクトセクションの[REVERB]キーまたは[CHORUS/DELAY]キーを押してください。**

2. **必要に応じて、ダイアルを回してエディット元となるパッチを選んでください。次の画面は、[CHORUS/DELAY]キーを押した場合の表示例です。**



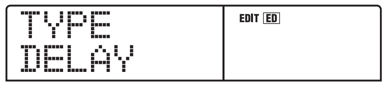
3. **[EDIT]キーを押してください。**

ディスプレイの上部に“EDIT”の文字が表示されます。この表示は、パッチがエディット可能になったことを表します。最初に[EDIT]キーを押したときは、そのセンドリターンエフェクトで選ばれているエフェクトタイプが表示されます。



4. **エフェクトタイプを変更するときは、ダイアルを回してください。**

エフェクトタイプを切り替えると、それに応じてエフェクトパラメーターの内容も変わります。

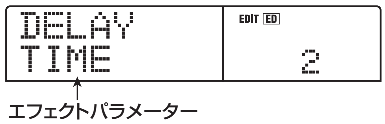


HINT

パッチの内容が変更されると、ディスプレイ上部の“EDIT”という文字が“EDITED”に変わります。

5. **上下のカーソルキーを使って、変更したいエフェクトパラメーターを選んでください。**

ディスプレイ２列目にはエフェクトパラメーターの名前、その右側には設定値が表示されます。



6. **ダイアルを回して設定値を変更してください。**

リバーブやコーラス／ディレイで選択可能なエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの内容については、巻末の資料（→P.171）をご参照ください。

7. **必要に応じて手順５～６を繰り返し、他のエフェクトパラメーターについてもエディットしてください。**

8. **エディットが終わったら[EXIT] キーを押してください。**

パッチ選択の画面に戻ります。

NOTE

保存操作を行わずに他のパッチを選ぶと、エディットした内容が失われますのでご注意ください。エディット内容を保存する方法は、次の項目をご参照ください。

センドリターンエフェクトのパッチを保存する

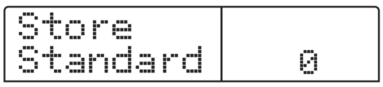
エディットしたパッチは、同じセンドリターンエフェクト内のどの位置にも保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存し直して、そのパッチのコピーを作ることも可能です。

1. ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いて[EDIT]キーを押してください。

現在選択されているパッチがエディット可能となります。必要に応じてパッチをエディットしてください。

2. パッチのエディットが終わったら、コントロールセクションの[STORE]キーを押してください。

保存先のパッチ番号を指定する画面が表示されます。



3. ダイアルを回して保存先のパッチ番号を選択してください。

4. もう一度[STORE]キーを押してください。

パッチの保存が実行され、パッチ選択の画面に戻ります。

HINT

- 保存されたパッチは、プロジェクトの一部としてハードディスクに保存されます。
- 既存のプロジェクトに含まれているパッチデータを、現在選ばれているプロジェクトに読み込むこともできます（→P.128）。

センドリターンエフェクトのパッチ名を変える

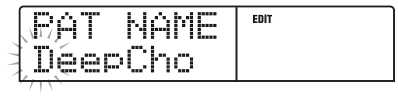
センドリターンエフェクトで、現在選ばれているパッチの名前を変更します。

1. ディスプレイセクションの[EFFECT]キーを押し、続いて [REVERB] キーまたは [CHORUS/DELAY]キーを押してください。

必要であればダイアルを回して、名前を変更するパッチを選んでください。

2. [EDIT]キーを押し、上下のカーソルキーを使って、ディスプレイに "PAT NAME" と表示させてください。

この状態で、選択したパッチの名前が変更でいます。変更可能な文字は、点滅で表されます。



3. 左右のカーソルキーを使って、点滅部分を変更したい位置に移動させ、ダイアルを回して文字を選択してください。

選択可能な文字については、P.39をご参照ください。

4. 手順 3 を繰り返し、希望するパッチ名を付けてください。

5. 入力した名前を確定するには、コントロールセクションの[STORE]キーを2回押してください。

変更した名前でパッチが保存され、パッチ選択の画面に戻ります。

他のプロジェクトからパッチを取り込む

ハードディスク上に保存されている他のプロジェクトから、内蔵エフェクトのパッチをすべて取り込みます。

1. **ディスプレイセクションの [EFFECT] キーを押してください。**

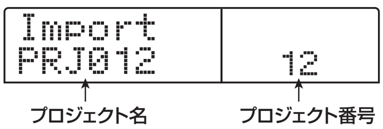
NOTE
取り込みを実行すると、取り込み先プロジェクトのパッチの内容が書き替えられます。必要なパッチを誤って消去しないようご注意ください。

2. **[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ディスプレイに"UTILITY Import"と表示されます。

3. **[ENTER]キーを押してください。**

この状態で、取り込み元となるプロジェクトが選択できます。



4. **ダイアルを回して、取り込み元のプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

表示が"Import SURE?"に切り替わります。

5. **取り込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

指定したプロジェクトのパッチが、現在選ばれているプロジェクトに取り込まれます。取り込みが完了すると手順1の画面に戻ります。

リファレンス[CD作成]

ここでは、MRS-1266に搭載されているCD-R/RWドライブの操作について説明します。

NOTE

・ CD-R/RWドライブが搭載されていないMRS-1266では、CDの作成は行えません。
・ ミクストモードCD、コピーコントロールCDを再生したり、取り込んだりすることはできません。

オーディオデータの書き込みについて

MRS-1266では、プロジェクトごとに用意されているマスタートラックを素材にして、CD-R/RWディスクにCD-DA形式と呼ばれるオーディオデータを書き込み、オーディオCDを作成できます。マスタートラックには、レコーダーのほかのトラックと同じように10本のVテイクがあり、最後に選択したVテイクがオーディオCDの素材として利用できます。

CD-R/RWディスクにオーディオデータを書き込むには、次の2つの方法があります。

● プロジェクト単位で書き込む
単体プロジェクトのマスタートラックの内容を書き込む方法です。この方法を使えば、CD-R/RWディスクに"ファイナライズ"と呼ばれる処理を施すまで、オーディオデータを追記できます。

● アルバム単位で書き込む
複数のプロジェクトをCD作成用のリスト（これを"アルバム"と呼びます）に登録し、登録されたプロジェクトのマスタートラックを一括して書き込む方法です。アルバム単位で書き込みを行うと、自動的にファイナライズ処理が行われます。

HINT

"ファイナライズ"とは、CD-R/RWディスクに書き込まれたCD-DAを一般のCDプレイヤーで再生できるようにするための処理です。一度ファイナライズ処理をしたCD-R/RWディスクには、追記ができなくなります。

NOTE

オーディオCDには、マスタートラックで選択されているVテイクが無編集のまま記録されます。データの書き込み時に音量や範囲を調節することはできません。楽曲の前後の空白部分をカットしたいときは、マスタートラックのトリミング（→P.57）を行って、あらかじめ不要な部分を削除しておいてください。

CD-R/RW ディスクについて

オーディオCDの作成には、CD-RディスクまたはCD-RW ディスクのどちらでも使用できます。それぞれのディスクの特徴は次の通りです。

●CD-R
データの記録または追記が可能なメディアです。すでに記録されたデータを消去して書き換えることはできません。650MBと700MBの2種類があります。
オーディオデータを新規に書き込むには、未使用のCD-Rディスクが必要です。また、ファイナライズ処理を施すまでは、オーディオデータを追記できます。記録されたCD-Rは、通常のCDプレイヤーで再生できます。

●CD-RW
記録されたデータをすべて消去して、新規に記録または追記が行えるメディアです。こちらも650MBと700MBの2種類があります。
オーディオデータを新規に書き込むには、未使用または全データを消去したCD-RWディスクが必要です。また、ファイナライズ処理を施すまでは、オーディオデータを追記できます。CD-RWディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCDプレイヤーでは再生できません。

ディスク	書き込み	追記	消去	通常のCD プレイヤーでの再生
CD-R	一度だけ可能	可能	不可	可能
CD-RW	消去すれば 何度でも可能	可能	可能	不可

NOTE

フォーマット済みとして市販されているCD-RWディスクを使う場合は、最初に消去操作を行ってからご使用ください。CD-RWディスクを消去する方法はP.135をご参照ください。

オーディオデータをプロジェクト単位で記録する

プロジェクトを1つ選び、そのマスタートラックの内容をCD-R/RWディスクに書き込みます。

NOTE
以下の書き込み操作を開始する前に、素材となるマスタートラックでVテイクのトリミングを済ませておいてください。

1. 内蔵のCD-R/RW ドライブにCD-R/RW ディスクを挿入してください。

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R/RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。
オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクを使用します。

2. 書き込み元となるプロジェクトを読み込んでください。

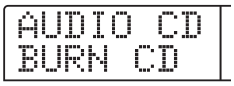
プロジェクトの読み込み方法はP.139をご参照ください。

3. 書き込み元となるプロジェクトのマスタートラックで、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。

4. メイン画面が表示されているときに、コントロールセクションの[AUDIO]キーを押してください。

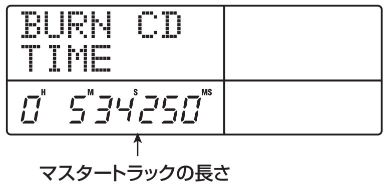
オーディオCDメニューが表示されます。

5. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"AUDIO CD BURN CD"と表示させてください。



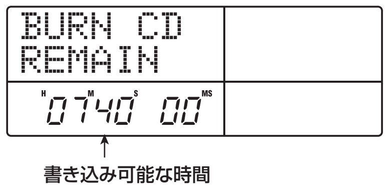
6. [ENTER]キーを押してください。

書き込み元となるマスタートラック(Vテイク)の長さが、H(時間)/M(分)/S(秒)/MS(ミリ秒)単位でディスプレイに表示されます。



7. 挿入したディスクに書き込み可能な時間を確認したいときは、下向きのカーソルキーを押してください。

ディスプレイ下部の表示が、ディスクの残量に変わります。

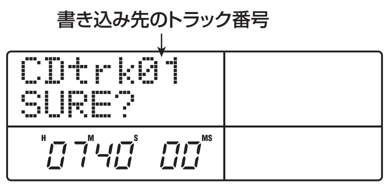


上向きのカーソルキーを押すと、1つ手前の画面に戻ります。

8. 書き込み元のマスタートラックを試聴したいときはPLAY[▶]キー、試聴を止めるにはSTOP[■]キーを押してください。

9. [ENTER]キーを2回押してください。

ディスプレイが次のように変化します。



10. 書き込みを実行するには、[ENTER]キーを押してください。

CD-R/RWディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイに"wait..."と表示されます。現在の書き込み作業の進行状況は、ディスプレイのカウンターで確認できます。
書き込みが完了すると、表示が"CDtrkxx COMPLETE(xxにはトラック番号が入ります)"に変わります。

HINT

[ENTER]キーの代わりに[EXIT]キーを押すと、書き込みを中止して1つ手前の画面に戻せます。

11. **書き込みが終了したら、[EXIT] キーを押してください。**

手順4の状態に戻ります。さらにオーディオデータを追記したいときは、次の書き込み元となるプロジェクトを読み込み、上記の手順を繰り返してください。

NOTE

- この方法でトラックを追記した場合、曲と曲の間に、自動的に2秒間のギャップ（空白部分）が挿入されます。
- オーディオデータを書き込んだCD-R/RWディスクは、ファイナライズ処理をしない限り、一般のCDプレイヤーでは再生できません（ファイナライズ処理していないCD-R/RWディスクを試聴する方法は→P.133）。

12. **書き込みを終了してメイン画面に戻るには [EXIT] キーを押してください。**

オーディオデータをアルバム単位で記録する

ハードディスク上にある複数のプロジェクトを、CD作成用のリスト（これを“アルバム”と呼びます）に登録し、それぞれのプロジェクトに含まれるマスタートラックをCD-R/RWディスクに一括して書き込みます。

NOTE

以下の書き込み操作を開始する前に、素材となるマスタートラックでVテイクのトリミングを済ませておいてください。

1. **内蔵のCD-R/RWドライブにCD-R/RWディスクを挿入してください。**

オーディオデータを新規に書き込むときは、未使用のCD-R/RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクを使用します。
オーディオデータを追記するときは、ファイナライズ処理されていないCD-R/RWディスクを使用します。

2. **各プロジェクトのマスタートラックで、オーディオCDに記録したいVテイクが選ばれていることを確認してください。**

NOTE

マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれているプロジェクトは、書き込み元として選択できません。

3. **メイン画面で、コントロールセクションの[AUDIO]キーを押してください。**

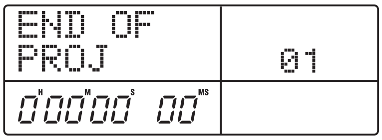
オーディオCDメニューが表示されます。

4. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD ALBUM”と表示させてください。**

```
AUDIO CD
ALBUM
```

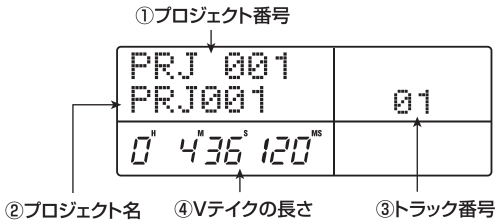
5. **[ENTER]キーを押してください。**

この状態で、アルバムにプロジェクトを登録できます。この画面で表示される“END OF PROJ”という表示は、アルバムの最後尾の位置を表します。初めてアルバムを表示させたときは、何も登録されていないため、アルバムの先頭に“END OF PROJ”が入ります。



6. **ダイアルを回して、アルバムのトラック 1 に書き込むプロジェクトを選んでください。**

END OF PROJの表示が次のトラックに移動し、ディスプレイ表示が次のように変わります。



①プロジェクト番号

②プロジェクト名

トラックに書き込むプロジェクトの番号と名前です。

③トラック番号

書き込み先となるCD-R／RWディスクのトラック番号です。

④Vテイクの長さ

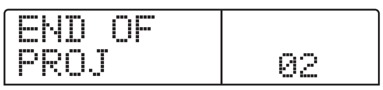
選択したプロジェクトのマスタートラックで、現在選ばれているVテイクの長さを時間／分／秒／ミリ秒で表します。

NOTE

マスタートラックで録音済みのVテイクが選ばれていないプロジェクトは、選ぶことができません。希望するプロジェクト名が表示されないときは、マスタートラックで未録音のVテイクが選ばれていないかどうかを確認してください。

7. **トラック 1 のプロジェクトを選んだら、右向きのカーソルキーを押して、トラック2に進んでください。**

ディスプレイが次のように変化します。



8. **ダイアルを回して、アルバムのトラック 2 に書き込むプロジェクトを選択してください。**

9. **同じ要領で、トラック 3 以降のプロジェクトを選択してください。**

ディスクの空き容量が許す範囲で、最大99トラックまで登録できます。

■ マスタートラックを試聴するには

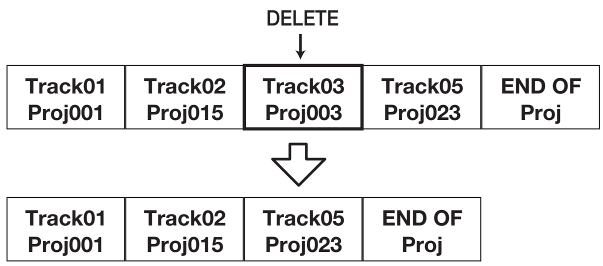
PLAY[▶]キーを押すと、現在画面に表示されているプロジェクトのマスタートラックが再生されます。停止するにはSTOP[■]キーを押します。

■ アルバムに登録されたプロジェクトを変更するには

左右のカーソルキーを使って、プロジェクトを変更したいトラック番号を選び、ダイアルを回してプロジェクトを選び直してください。

■ アルバムに登録された任意のプロジェクトを削除するには

左右のカーソルキーを使って、削除したいトラック番号を選び、[EDIT]キーを押すと、画面に"DELETE SURE?"と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押します。プロジェクトが削除されると、それ以降のトラックが前に詰まります。



■ アルバムに登録されたすべてのプロジェクトを削除するには

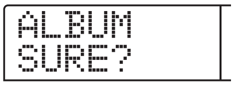
アルバムにプロジェクトを登録可能な状態で、[EDIT]キー→下向きのカーソルキーの順番に押してください。画面に"ALL DEL SURE?"と表示されます。削除を実行するには[ENTER]キー、キャンセルするには[EXIT]キーを押します。

■ ディスクの空き容量を確認するには

下向きのカーソルキーを押すと、ディスプレイ下部にディスクの残量が表示されます。前の画面に戻るには、上向きのカーソルキーを押します。

10. 最後のトラックのプロジェクトを選択したら、[ENTER]キーを2回押してください。

ディスプレイが次のように変化します。



HINT

[ENTER]　キーを一度押すと、ディスプレイに“xxTracks BURN?（xx にはトラック数が入ります）”と表示されます。この画面で、ディスクに書き込む総トラック数を確認できます。

11. 書き込みを実行するには、もう一度[ENTER] キーを押してください。

CD-R/RWディスクへの書き込みが開始されます。書き込み中はディスプレイに“wait...”と表示され、ディスプレイ下部で書き込みの進行状態を確認できます。
書き込みが完了すると、自動的にディスクが排出され、表示が“ALBUM NEXT?”に変わります。同じ内容のディスクをもう1枚作成したいときは、未使用のCD-R/RWディスク、または全データが消去されたCD-RWディスクに入れ替えて[ENTER]キーを押します。
書き込みを終了するときは[EXIT]キーを押します。

12. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

オーディオ CD を再生する

CD-R/RWドライブに挿入されたオーディオCDを再生します。この機能を使うと、ファイナライズを行っていないCD-R/RWディスクでも再生できます。

HINT

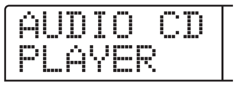
ファイナライズを行っていないCD-R/RWディスクは、この方法以外では再生できません。

1. CD-R/RWドライブに、オーディオCDを挿入してください。

2. メイン画面が表示されているときに、コントロールセクションの[AUDIO]キーを押してください。

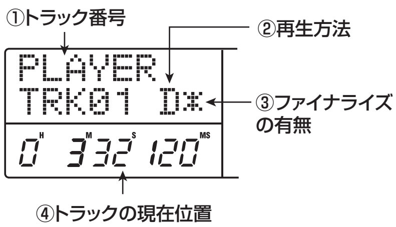
オーディオCDメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD PLAYER”と表示させてください。



4. [ENTER]キーを押してください。

ディスプレイの表示が切り替わり、挿入したオーディオCDのトラック番号と再生方法が表示されます。また、ファイナライズ処理を行っていないCD-R/RWメディアを挿入した場合は、“*”マークが表示されます。



①トラック番号

現在選択しているオーディオCDのトラック番号を表示します。

②再生方法

オーディオCDの再生方法を表示します。“D（デジタル再生）”または“A（アナログ再生）”が選択できます。

③ファイナライズの有無

この位置に“＊”マークが表示されるときは、ファイナライズ処理されていないCD-R／RWディスクが挿入さ

れていることを表します。

④トラックの現在位置

現在選択されているトラックの現在位置をH／M／S／MS（時間／分／秒）で表示します。

5. **FF[▶▶] キーおよび REW[◀◀] キーを使って再生するトラックを選んでください。**

トラック番号が表示されているときは、FF[▶▶] キーを使って1つ先のトラック、REW[◀◀]キーを使って1つ手前のトラックを選ぶことができます。

6. **上下のカーソルキーを使って、オーディオCDの再生方法を選択してください。**

上下のカーソルキーを押すたびに、次の2種類の再生方法が切り替わります。

● D（デジタル再生）

CDのオーディオ信号を、デジタル領域でMRS-1266内部に取り込み、再生を行います。オーディオ信号はリアパネルのMASTER OUTPUT端子、DIGITAL OUTPUT端子、フロントパネルのMASTER PHONES端子から出力されます（初期設定）。

● A（アナログ再生）

CDのオーディオ信号を、CD-R/RWドライブのヘッドフォン端子から再生します。

7. **オーディオCDを再生するには、PLAY[▶] キーを押してください。**

選択されているトラックが再生されます。トラックの最後まで再生が終ると、次のトラックを引き続き再生します。また、オーディオCDの再生中は、[MASTER]フェーダーを除くフェーダー、EQ、リバーブ、コーラス／ディレイ、パンはすべて無効となります。

8. **トラックの選択や停止／一時停止を行うには、トランスポートセクションの各キーを操作してください。**

PLAY[▶] キー

アナログ再生中にこのキーを押すと、一時停止となります。

STOP[■]キー

再生を中止し、選ばれているトラックの先頭まで戻ります。

FF[▶▶] キー

再生を中止し、次のトラックの先頭まで進みます。

REW[◀◀]キー

再生を中止し、前のトラックの先頭まで進みます。

9. **メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

CD-RW ディスクを消去する

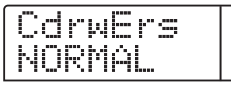
CD-RWディスクに記録された全情報（オーディオデータやバックアップデータなど）を消去し、未使用の状態に戻します。

1. **CD-R/RW ドライブに内容を消去したいディスクを挿入してください。**

2. **メイン画面が表示されているときに、コントロールセクションの[AUDIO] キー、または[BACK UP] キーを押してください。**

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD CDRW ERS”または“BACKUP CDRW ERS”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイが“CdrwErs NORMAL”に変わります。



4. **上下のカーソルキーを使って、CD-RWディスクの消去方法を次の2つの中から選んでください。**

●NORMAL（初期設定）
CD-RWディスク上のすべての領域から情報を消去する方法です。QUICKに比べて長い時間（650MBのディスクで最大74分、700MBのディスクで最大80分）がかかりますが、ディスク全体を確実に消去できます。通常はこの方法をお勧めします。

●QUICK
CD-RWディスク上からトラック情報の領域のみを消去する方法です。NORMALに比べて短時間で消去を実行できます。

5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“CdrwErs SURE?”と表示されます。

6. **消去を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

CD-RWディスクの消去が開始されます。処理中はディスプレイに“CdrwErs wait...”と表示されます。
消去が完了すると、表示が“CdrwErs COMPLETE”に変わります。

7. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

CD-R/RW ディスクをファイナライズ処理する

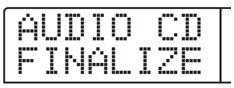
“ファイナライズ”とは、オーディオデータを書き込んだCD-R/RWディスクを、1枚のオーディオCDとして完成させる処理です。ファイナライズ処理を行うと、それ以上トラックを追記できなくなります。また、CD-Rディスクの場合は、ファイナライズ処理を施すことで、一般のCDプレイヤーで再生できるようになります(CD-RWディスクは､ファイナライズしても一般のCDプレーヤーでは再生できません)。

1. **CD-R/RW ドライブに、ファイナライズ処理を行いたいCD-R/RWディスクを挿入してください。**

2. **メイン画面が表示されているときに、コントロールセクションの[AUDIO]キーを押してください。**

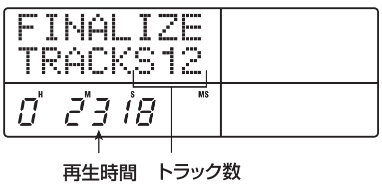
オーディオCDメニューが表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“AUDIO CD FINALIZE”と表示させてください。**



4. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに、挿入されているCD-R/RWメディアに記録されているトラック数が表示されます。カウンターには、曲間のギャップを含むディスク全体の再生時間が時間H／M／S（時間／分／秒）で表示されます。



5. **[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“FINALIZE SURE?”と表示されます。

6. **ファイナライズを実行するには、もう一度 [ENTER]キー、キャンセルするには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER]キーを押すと、CD-R/RWディスクのファイナライズが始まります。処理中はディスプレイに“FINALIZE wait...”と表示され、処理が完了すると、表示が“FINALIZE COMPLETE”に変わります。

HINT

CD-RWディスクは、ファイナライズした後でも、全情報を消去すれば再度書き込みが行えます。詳しくはP.135をご参照ください。

7. **メイン画面に戻るには、繰り返し[ENTER]キーを押してください。**

オーディオ CD を取り込む

MRS-1266では、CD-R/RWドライブに挿入したオーディオCDからオーディオデータを取り込み、レコーダーの任意トラックに録音できます。取り込んだオーディオデータは、通常のトラックと同じように操作したり、編集したりできます。例えば、サンプリングCDなどからドラムやギターなどのフレーズを取り込んで利用したいときに便利です。

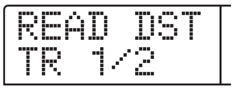
HINT

取り込みは、オーディオCDのトラック単位で行います。範囲を指定することはできません。オーディオトラックの一部分だけを利用したい場合は、取り込んだ後に不要な部分をトリミングしてください（→P.57）。

1. CD-R/RWドライブに、データを取り込みたいオーディオCDを挿入してください。

2. 「オーディオ CD を再生する」の手順２～5 を参考に取り込み元となるオーディオCDのトラックを選んでください。

3. REC[●] キーを押してください。



4. ダイアルを回して取り込み先のトラックを選択してください。

取り込み先として選択できるのは、奇数／偶数の順に並んだモノラルトラック×2（1/2、3/4、5/6、7/8）、ステレオトラック（9/10）、マスタートラック（MASTER）に限られます。

5. [ENTER]キーを押してください。

取り込み先が確定し、ディスプレイに“READ CD SURE?”（上書きするときは “OverWrt?”）と表示されます。

6. 取り込みを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。

オーディオCDからの取り込みが始まります。取り込みが完了すると、「オーディオCDを再生する」の手順４の画面に戻ります。

7. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

リファレンス[プロジェクト]

ここではプロジェクトの操作方法について説明します。

プロジェクトについて

MRS-1266では、作成した楽曲を再現するのに必要な各種データを、“プロジェクト”という単位で管理します。ハードディスクに保存されているプロジェクトを読み出せば、いつでも楽曲の以前の状態を復元できます。1つのプロジェクトには、次のような情報が含まれます。

- トラック1～10およびマスタートラックのVテイク1～10に記録されているオーディオデータ
- 各トラックで選択されているVテイク番号
- ミキサーセクションの設定
- シーン番号0～99の保存内容
- シーンパラメーターの有効／無効の設定
- インサートエフェクト／センドリターンエフェクトで選ばれているパッチ番号とパッチ内容
- リズムパターンの内容
- リズムソングの内容
- ドラム／ベーストラックで現在選ばれているドラムキット／ベースプログラムの番号とドラムキットの内容
- MIDIに関する設定
- フレーズプール内のオーディオデータ
- その他必要なファイル類

NOTE
MRS-1266で録音／再生が行えるのは、現在読み込まれているプロジェクトに限られます。複数のプロジェクトを同時に操作することはできません。

プロジェクトを操作する

ここでは、プロジェクトの読み込みや保存など、プロジェクトの操作方法を説明します。プロジェクトの操作方法は、ほとんどが共通化されています。基本的な操作手順は次の通りです。

プロジェクトの基本操作

1. メイン画面でディスプレイセクションの[PROJECT]キーを押してください。

プロジェクトの操作項目を選ぶ、プロジェクトメニューが表示されます。

PROJECT
SELECT

HINT
[PROJECT]キーを押すと、現在読み込まれているプロジェクトが自動的に保存されます。

2. 左右のカーソルキーを使って、次の中から目的の項目を選んでください。

● PROJECT SELECT
ハードディスクに保存されているプロジェクトを読み込みます。

● PROJECT NEW
新規プロジェクトを作成します。

● PROJECT SIZE
現在読み込まれているプロジェクトの容量を表示します。

● PROJECT COPY
ハードディスク上の任意のプロジェクトを複製します。

● PROJECT ERASE
ハードディスクから任意のプロジェクトを消去します。

● PROJECT NAME
現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。

● PROJECT PROTECT
現在読み込まれているプロジェクトにプロテクトをかけます。

3. [ENTER] キーを押して該当する機能を実行してください（または、設定内容を変更してください）。

詳しい操作方法については、この後の各項目の説明をご参照ください。

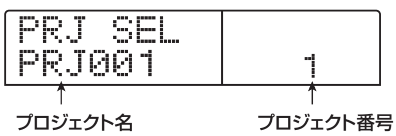
4. メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。

プロジェクトを読み込む

ハードディスクに保存されているプロジェクトの中から、1つを選んで読み込みます。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に"PROJECT SELECT"と画面に表示させ、[ENTER]キーを押してください。

読み込み元となるプロジェクトが表示されます。



2. ダイアルを使って読み込むプロジェクトを選んでください。

3. 読み込みを実行するには[ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。

読み込みを実行した場合は、完了後にメイン画面に戻ります。

HINT

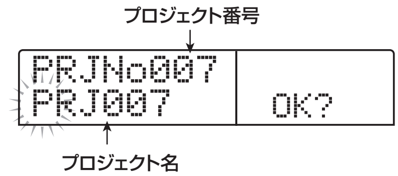
- [ENTER]キーを押すと、読み込みを実行する前に、直前まで操作していたプロジェクトが自動的に保存されます。
- MRS-1266 の電源を入れたときは、前回操作していたプロジェクトが自動的に読み込まれます。

新規プロジェクトを作成する

新しいプロジェクトを作成します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に"PROJECT NEW"と画面に表示させ、[ENTER] キーを押してください。

新規作成されるプロジェクトの番号と名前が表示されます。



プロジェクト番号は、空いている番号の中で最も数値の小さいものが選ばれます。また、初期設定の名前として"PRJxxx"（xxxの位置にプロジェクト番号が入ります）というプロジェクト名が付けられています。

2. 必要ならば、プロジェクトに名前を付けてください。

プロジェクト名を変更するには、左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動し、ダイアルを回して文字を選択します。なお、プロジェクト名は後からでも変更できます（→P.141）。

3. プロジェクトの作成を実行するには [ENTER] キー、中止するには[EXIT] キーを押してください。

実行後は、作成された新規プロジェクトが読み込まれた状態でメイン画面に戻ります。

プロジェクトの容量／ハードディスクの空き容量を確認する

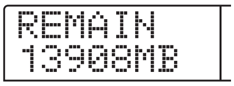
現在読み込まれているプロジェクトの容量、ハードディスクの空き容量､録音可能な残り時間などを表示します。

1. 「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に"PROJECT SIZE"と画面に表示させ、[ENTER] キーを押してください。

2. 上下のカーソルキーを使って、次の中から確認したい情報の画面を順に切り替えてください。

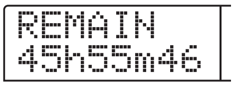
● REMAIN（MB 単位）

ハードディスクの空き容量をMB（メガバイト）単位で表示します。



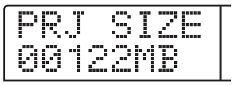
● REMAIN（h/m単位）

録音可能な１トラックあたりの残り時間を、時間(h)／分(m)／秒で表示します。



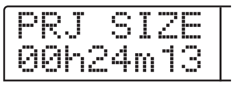
● PRJ SIZE（MB単位）

現在読み込まれているプロジェクトの容量をMB（メガバイト）単位で表示します。



● PRJ SIZE（h/m単位）

現在読み込まれているプロジェクトの1トラックあたりの録音時間を、時間(h)／分(m)／秒で表示します。



NOTE

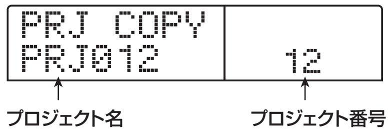
- これらの画面は表示のみです。変更可能な要素はありません。
- 録音可能な残り時間は概算です。目安としてお考えください。

プロジェクトをコピーする

ハードディスクに保存されている任意のプロジェクトを複製（コピー）します。

1. **「プロジェクトの基本操作」の手順1〜2を参考に“PROJECT COPY”と画面に表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

コピー元となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。



2. **ダイアルを回してコピー元のプロジェクトを選択し、[ENTER]キーを押してください。**

コピー先のプロジェクト番号を指定する画面に切り替わります。



3. **ダイアルを回してコピー先のプロジェクト番号を選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“SURE?”と表示されます。

4. **コピーを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

コピーを実行した後は、コピー先のプロジェクトが選ばれた状態で、メイン画面に戻ります。

プロジェクトを消去する

ハードディスクに保存されている任意のプロジェクトを消去します。

1. **「プロジェクトの基本操作」の手順１〜2を参考に、“PROJECT ERASE”と画面に表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

消去の対象となるプロジェクトの名前と番号が表示されます。



2. **ダイアルを回して消去するプロジェクトを選択してください。**

3. **消去を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

消去を実行した後は、自動的にメイン画面に戻ります。

NOTE
・ 消去したプロジェクトは復活させることができません。この操作は慎重に行ってください。
・ プロテクトがオンに設定されているプロジェクトではこの項目は選択できません。

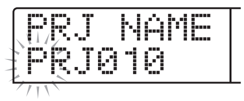
HINT
現在読み込まれているプロジェクトを消去することも可能です。この場合、消去を実行した後で、最も番号の小さいプロジェクトが自動的に読み込まれます。

プロジェクト名を変更する

現在読み込まれているプロジェクトの名前を変更します。

1. **「プロジェクトの基本操作」の手順1～2を参考に"PROJECT NAME"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在のプロジェクト名が表示されます。



2. **左右のカーソルキーを使って、変更したい文字を点滅させ、ダイアルを回して文字を選んでください。**

選択可能な文字については、P.39をご参照ください。名前を付けた後でメイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。

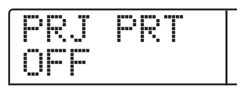
プロジェクトの保護／保護解除を切り替える

現在読み込まれているプロジェクトに対し、プロテクトの設定／解除を行います。プロテクトが設定されると、次の操作が禁止されます。

・ プロジェクトの削除
・ レコーダーの録音／編集
・ Vテイクの変更
・ パッチのエディット（モジュールのオン／オフを含む）
・ リズムパターンとリズムソングの記録／編集
・ シーンの保存／消去、マーカーの設定など

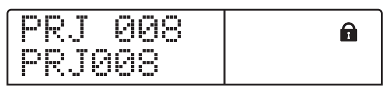
1. **「プロジェクトの基本操作」の手順 1 ～ 2 を参考に"PROJECT PROTECT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

プロジェクトのオン／オフを切り替える画面が呼び出されます。



2. **ダイアルを回して"ON"（プロテクトを設定）または"OFF"（プロテクトを解除)を選んでください。**

プロテクトがオンに設定されたプロジェクトは、メイン画面に表示されるプロジェクト番号の右側に、 が表示されます。



プロテクトの設定／解除は、設定を切り替えた時点で即座に有効となります。メイン画面に戻るには、繰り返し[EXIT]キーを押してください。

NOTE
プロテクトを設定していないプロジェクトは、別のプロジェクトを読み込むときに、現在の状態が上書き保存されます。ミックスが完成したら、誤ってプロジェクトが書き換えられるのを防ぐために、プロテクトを設定しておくことをお薦めします。

バックアップの保存と読み込み

ここでは、MRS-1266に搭載されたCD-R/RWドライブを使って、プロジェクトのバックアップをCD-R/RWディスクに保存したり、CD-R/RWディスクから保存したプロジェクトを読み込む方法を説明します。

NOTE
CD-R/RWドライブが搭載されていないMRS-1266では、バックアップは行えません。

CD-R/RWディスクに単体プロジェクトを保存する

ハードディスク上の任意のプロジェクトを選び、そのバックアップをCD-R/RWディスクに保存します。

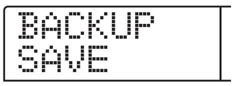
HINT
バックアップを作りたいプロジェクトのサイズが、CD-R/RWディスクの容量を越える場合は、複数のディスクに分割して保存できます。

1. CD-R/RWドライブにCD-R、またはCD-RWディスクを挿入してください。

プロジェクトのバックアップを保存するときは、未使用のCD-R／CD-RWディスク、または消去済みのCD-RWディスクを使用します。

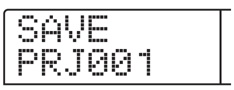
2. メイン画面で、コントロールセクションの[BACK UP]キーを押してください。

バックアップの保存／読み込みを行うバックアップメニューが表示されます。



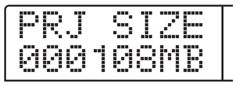
3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BACKUP SAVE”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

表示が切り替わり、保存元となるプロジェクトを選択可能な状態になります。



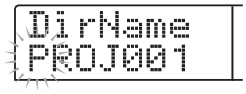
4. ダイアルを回して保存したいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。

これで保存元のプロジェクトが確定します。ディスプレイには、そのプロジェクトのバックアップを保存するのに必要な容量がMB（メガバイト）単位で表示されます。



5. [ENTER]キーを押してください。

保存先となるディレクトリの名前が表示されます。ここで言う“ディレクトリ”とは、保存先に作られる階層のことです。1つのプロジェクトに含まれる各種データは、すべて同じディレクトリ内に保存されます。
バックアップの保存を実行すると、CD-R/RWディスク内に新しいディレクトリが作成され、自動的に“PROJxxx（xxxの位置にプロジェクト番号が入ります）”というディレクトリ名が付けられます。この名前は必要に応じて変更できます。



6. 保存先のディレクトリ名を変更したいときは、左右のカーソルキーを使って点滅部分を移動させ、ダイアルを使って文字を選んでください。

使用できる文字は次の通りです。
　数字：0〜9　英文字：A〜Z
　記号：_（アンダースコア）

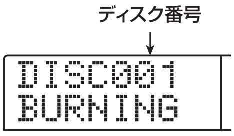
7. [ENTER]キーを押してください。

画面の表示が、保存の実行を確認する“SAVE SURE?”に切り替わります。

HINT
手順4〜7で[EXIT]キーを押すと、それぞれ1つ前の手順に戻せます。

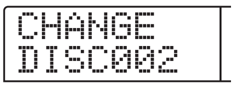
8. バックアップの保存を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

保存中はディスプレイにディスク番号と“BURNING”の文字が表示されます。



バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに"SAVE COMPLETE"と表示されます。

なお、プロジェクトが1枚のCD-R/RWディスクに収まらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され､ディスプレイが次のように変わります。



9. **上記の画面が表示されたときは、新しいCD-R/RWディスクに入れ替え、[ENTER] キーを押してください。**

保存が再開されます。なお、2枚目のディスクにも収まりきらない場合は、この手順を繰り返してください。
バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに"SAVE COMPLETE"と表示されます。

HINT

ディスクが排出されたときに保存操作を中止することも可能です。"CHANGE DISCxxx"（xxxの位置にはディスク番号が入ります）と表示されているときに[EXIT]キーを押すと"SAVE CANCEL?"と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

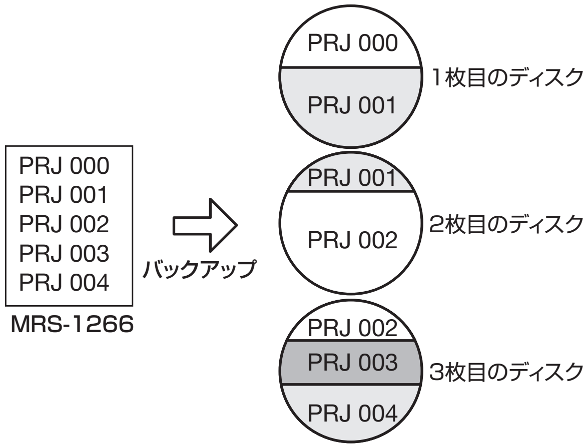
NOTE

複数のディスクに分割して保存する場合、同じ順番で読み込みを行う必要があります。そこで、バックアップの保存時にケースやラベルなどにディスク番号をメモしておいてください。

10. **メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトを保存する

ハードディスク上の全プロジェクトのバックアップを、CD-R/RWディスクに保存します。
すべてのプロジェクトの総容量が、CD-R/RWディスクの容量を越える場合は、番号の小さいプロジェクトから順番に、複数のディスクに分割して保存されます。



NOTE

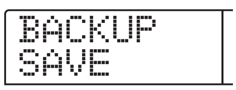
全プロジェクトのバックアップを一括して保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行われます。

1. **CD-R/RWドライブにCD-RまたはCD-RWディスクを挿入してください。**

プロジェクトのバックアップを保存するときは、未使用のCD-R/RWディスク、または消去済みのCD-RWディスクを使用します。

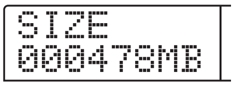
2. **メイン画面が表示されているときに、コントロールセクションの[BACK UP]キーを押してください。**

バックアップメニューが表示されます。



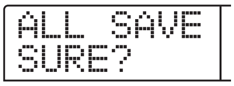
3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"BACKUP ALL SAVE"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

プロジェクト全体のバックアップを保存するのに必要な容量（MB単位）が表示されます。



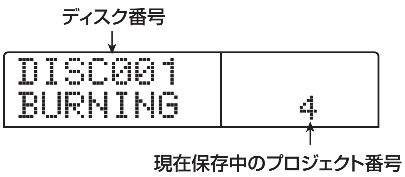
4. [ENTER]キーを押してください。

“ALL SAVE SURE?”と表示されます。

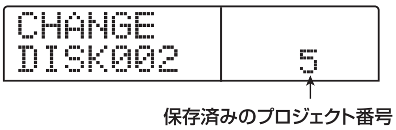


5. バックアップの保存を実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。

[ENTER]キーを押すと、番号の小さいプロジェクトから順番に保存を開始します。ディスプレイにはディスク番号、現在保存中のプロジェクト番号、“BURNING”の文字が表示されます。バックアップの保存が完了すると、“SAVE COMPLETE”と表示されます。



なお、バックアップが1枚のCD-R/RWディスクに収まりきらない場合は、容量を使い切った時点でCD-R/RWディスクが排出され、ディスプレイが次のように変わります。



右下に表示されるプロジェクト番号で、そのディスクに何番までのプロジェクトが保存されたかを確認できます。

6. 上記の画面が表示されたときは、新しいCD-R/RWディスクに入れ替え、[ENTER]キーを押してください

保存が再開されます。なお、2枚目のディスクにも収まりきらない場合は、この手順を繰り返してください。バックアップの保存が完了すると、ディスプレイに“ALL SAVE COMPLETE”と表示されます。

HINT

ディスクが排出されたときに保存操作を中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx”(xxxの位置にはディスク番号が入ります)と表示されているときに[EXIT]キーを押すと“ALL SAVE CANCEL?”と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

NOTE

すべてのプロジェクトのバックアップを複数のディスクに分けて保存した場合、あるプロジェクトを読み込むときは、そのプロジェクトが保存されたディスクを最初に挿入する必要があります。このためバックアップの保存時に、ディスク番号とそのディスクに保存されたプロジェクト番号を、ケースやラベルなどにメモしておいてください。

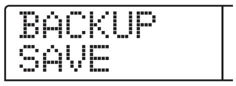
7. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

CD-R/RWディスクからプロジェクトを読み込む

CD-R/RWディスクに保存したしたプロジェクトのバックアップを、ハードディスクに読み込みます。

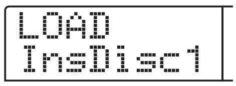
1. メイン画面でコントロールセクションの [BACK UP]キーを押してください。

バックアップメニューが表示されます。



2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“BACKUP LOAD”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

ディスプレイに“LOAD InsDisc1”と表示されます。



3. バックアップを保存したCD-R/RWディスクをドライブに挿入してください。

● CD-R/RWディスクに単体プロジェクトのバックアップを保存した場合

ディスク番号1のディスクを挿入します。

● CD-R/RWディスクにすべてのプロジェクトのバックアップを保存した場合

読み込みたいプロジェクトが保存されているディスク（複数のディスクに分割されているときは、最初のデータが保存されているディスク）を挿入します。

NOTE

・ すべてのプロジェクトのバックアップを一括して保存した場合でも、読み込み操作はプロジェクト単位で行います。
・ 複数のディスクに分割して保存したプロジェクトの場合は、必ずそのプロジェクトの最初のデータが保存されているディスクを挿入してください。これ以外のディスクを挿入しても、そのプロジェクトは読み込めません。

4. **[ENTER]キーを押してください。**

そのディスクに保存されているプロジェクト名と、プロジェクトの割り当て先となる番号が表示されます。

```
LOAD
PRJ012        7
```

プロジェクト名　割り当て先のプロジェクト番号

HINT

読み込んだプロジェクトには、自動的に空のプロジェクト番号が割り当てられます。ハードディスク上に同じ名前のプロジェクトがあっても、消去されたり上書きされることはありません。

5. **読み込み元のディレクトリ名を確認したいときは、下向きのカーソルキーを押してください。**

ディスプレイの表示がディレクトリ名に変わります。

```
DirName
PROJ012       7
```

ディレクトリ名

上向きのカーソルキーを押すと元の表示に戻ります。

6. **ダイアルを回して読み込みたいプロジェクトを選び、[ENTER]キーを押してください。**

ディスプレイに“LOAD SURE?”と表示されます。

7. **読み込みを実行するには[ENTER]キー、中止するには[EXIT]キーを押してください。**

[ENTER]キーを押すと、データの読み込みを開始します。読み込みが完了すると、ディスプレイに“LOAD COMPLETE”と表示されます。

```
LOAD
wait...
```

なお、複数のディスクに分割されたプロジェクトを読み込んだ場合は、最初のディスクの読み込みが終ったところで、CD-R/RWディスクが排出され、ディスプレイに次の画面が表示されます。

```
CHANGE
DISC002
```

8. **上記の画面が表示されたときは、次の CD-R/RWディスクに入れ替えて、[ENTER]キーを押してください。**

読み込みが再開されます。以下、そのプロジェクトを保存した最後のディスクを読み込むまで、この手順を繰り返してください。

読み込みが完了すると、ディスプレイに“LOAD COMPLETE”と表示されます。

HINT

ディスクが排出されたときに読み込みを中止することも可能です。“CHANGE DISCxxx”（xxxの位置にはディスク番号が入ります）と表示されているときに[EXIT]キーを押すと“LOAD CANCEL?”と表示されますので、[ENTER]キーを押してください。

NOTE

複数のディスクに分割して保存されたプロジェクトは、正しい順番でディスクを挿入しなければ、正常な読み込み操作が行えません。

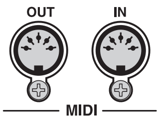
9. **[EXIT] キーを何度か押し、メイン画面に戻ってください。**

リファレンス[MIDI]

ここでは、MRS-1266のMIDIに関する設定方法について説明します。

MIDI について

MIDI（Musical Instrument Digital Interface）は、電子楽器やコンピューターなどの機器同士で、演奏情報を含むさまざまなメッセージをやり取りするための規格です。
MRS-1266はMIDIに対応しており、外部MIDI機器とMIDIメッセージをやり取りするために、次のMIDI端子が搭載されています。



● MIDI IN端子
外部MIDI機器から送信されたMIDIメッセージを受信する端子です。主に、外部MIDI機器からドラムキット／ベースプログラムを鳴らすための演奏情報を受信するのに利用します。

● MIDI OUT端子
MRS-1266から外部MIDI機器へMIDIメッセージを送信する端子です。リズムパターンやリズムソングの演奏情報を外部機器に送信したり、MRS-1266の走行中に同期情報を出力するのに利用します。

MIDIを使ってできること

MRS-1266では、MIDIを使って次のことが行えます。

● 演奏情報の受信
外部のMIDIキーボードやコンピューターからMRS-1266のMIDI IN端子に演奏情報（ノートオン／オフメッセージ）を送り、ドラムキットやベースプログラムを演奏できます。また、リズムパターンの作成時に、パッドの代わりに外部MIDIキーボードを使って演奏情報を入力することも可能です。

● 演奏情報の送信
MRS-1266のパッドを叩いたときや、リズムソング／リズムパターンを再生したときに、MIDI OUT端子からノートオン／オフメッセージを出力し、外部MIDI音源を演奏できます。

● 同期用メッセージの送信
MRS-1266のMIDI OUT端子からMIDIシーケンサーなどの外部MIDI機器に“MIDIタイミングクロック”“ソングポジションポインター”“スタート／ストップ／コンティニュー”と呼ばれる同期用のMIDIメッセージを送り、お互いの走行を同期したり、トランスポート操作やロケート操作を連動したりできます。

● プログラムチェンジの送受信
外部MIDI機器からMRS-1266のMIDI IN端子にプログラムチェンジを送り、ドラムキット番号やベースプログラム番号を切り替えることができます。また、MRS-1266側でドラムキットやベースプログラムを切り替えたときに、MIDI OUT端子からプログラムチェンジを出力し、外部機器の音色を切り替えることも可能です。

● コントロールチェンジの送受信
外部MIDI機器からMRS-1266のMIDI IN端子にコントロールチェンジを送り、ドラム／ベース音色の音量などをコントロールできます。また、リズムソングに記録されたドラム／ベースの音量情報を、MIDI OUT端子からコントロールチェンジとして出力できます。

● SMFの再生
CD-R/RW/ROMディスクから、フォーマット0のSMF（スタンダードMIDIファイル）をプロジェクトに取り込むことができます。取り込んだSMFは、内蔵音源や外部音源を使って、レコーダーセクションやリズムセクションと連動して再生できます（SMFプレーヤー機能）。

MIDI の設定を変更する

ここでは、MIDI に関する各種設定を変更する方法を説明します。MIDI の設定の変更方法は、ほとんどが共通化されています。基本的な操作手順は次の通りです。

MIDI設定の基本操作

1. ディスプレイセクションの [RHYTHM] キーを押し、続いて [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。

リズムセクションの各種設定を行うリズムユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに "UTILITY MIDI" と表示させてください。

```
UTILITY
MIDI
```

3. [ENTER] キーを押してください。

MIDIに関する設定項目が選択できるようになります。

```
MIDI
DRUM CH
```

4. 左右のカーソルキーを使って、次の中から設定したい項目を選んでください。

●DRUM CH

ドラムトラックのMIDIチャンネルを設定します。

●BASS CH

ベーストラックのMIDIチャンネルを設定します。

●SPP

ソングポジションポインターの送信のオン／オフを設定します。

●COMMAND

スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを設定します。

●CLOCK

MIDI タイミングクロックの送信のオン／オフを設定します。

●PRG CHG

プログラムチェンジの送信のオン／オフを設定します。

5. [ENTER] キーを押して選んだ項目の設定内容を表示し、ダイアルを使って設定を変更してください。

各項目の詳しい内容は、この後の説明をご参照ください。

NOTE

SMF の操作についてはP.150で説明していますので、そちらをご参照ください。

HINT

MRS-1266 は常にコントロールチェンジを送受信します。このため、コントロールチェンジの受信のオン／オフを切り替えるパラメーターはありません。送受信可能なコントロールチェンジについては巻末の資料をご参照ください。

6. 設定が終わったら、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

メイン画面に戻ります。

ドラム／ベースの MIDI チャンネルを設定する

ドラムトラック、ベーストラックに対応するMIDIチャンネルを設定します。
「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“DRUM CH”または“BASS CH”と表示させ、ダイアルを回して次の中から設定を選択してください。

●1～16CH
MIDIチャンネル1～16に設定します（初期設定：DRUM CH＝10CH、BASS CH＝9CH）。

●OFF
チャンネルメッセージ（ノートオン／オフ、プログラムチェンジ、コントロールチェンジなど）の送受信を行いません。

```
DRUM CH
 10CH
```

ドラム／ベーストラックのMIDIチャンネル（1～16）を設定すると、外部MIDI機器から該当するMIDIチャンネルのノートオン／オフメッセージを送信したときに、MRS-1266のドラムキット／ベースプログラムを演奏できます。また、MRS-1266のリズムパターン／リズムソングを再生したときに、ドラム／ベーストラックの演奏情報がノートオン／オフメッセージとして出力されます。

NOTE
“DRUM CH”または“BASS CH”をオフ（OFF）に設定した場合は、ノートオン／オフ以外にもプログラムチェンジ、コントロールチェンジなどのメッセージも送受信しなくなります。

タイミングクロックの送信のオン／オフを切り替える

同期用のMIDIメッセージとしてタイミングクロックを送信するかどうかを設定します。
「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“CLOCK”と表示させ、ダイアルを回して次の中から設定を選択してください。

●ON（送信オン）
MRS-1266を走行させたときに、MIDIのタイミングクロックが送信されます（初期設定）。

●OFF（送信オフ）
タイミングクロックの送信を行いません。

```
CLOCK
ON
```

タイミングクロックは、演奏中のリズムパターン／リズムソングのテンポに従って出力されます。外部MIDI機器を適切なテンポで同期走行させるには、たとえリズムセクションを利用しない場合でも、楽曲に合わせてリズムパターン／リズムソングのテンポや拍子を設定する必要があります。

NOTE
タイミングクロックは、ドラム／ベーストラックをミュートしているとき（[DRUM]／[BASS]ステータスキーが消灯します）でも、出力されます。

HINT
- MRS-1266と外部MIDI機器のトランスポート操作やロケート操作を一致させるには、タイミングクロック以外に、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの送信もオンに設定してください。
- MRS-1266 からタイミングクロックを送信するときは、ドラム／ベースのMIDI チャンネルの設定をオフ（OFF）にしておくことをお勧めします。タイミングクロックの送信と同時に他のMIDIメッセージを送信すると、同期走行が不安定になる場合があります。

ソングポジションポインターの送信のオン／オフを切り替える

ソングポジションポインターを送信するかどうかを設定します。ソングポジションポインターは、現在位置を先頭からの拍数で示すMIDIメッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。
「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“SPP”と表示させ、ダイアルを回して次の中から設定を選択してください。

```
SPP
ON
```

●ON（送信オン）
MRS-1266でロケート操作を行ったときに、ソングポジションポインターのMIDIメッセージが送信されます（初期設定）。

●OFF（送信オフ）
ソングポジションポインターの送信を行いません。

スタート／ストップ／コンティニューの送信のオン／オフを切り替える

スタート／ストップ／コンティニューを送信するかどうかを設定します。スタート／ストップ／コンティニューとは、MIDI機器の走行や停止といったトランスポートをコントロールするMIDIメッセージです。通常はタイミングクロックと組み合わせて使用します。
「MIDI 設定の基本操作」の手順 1 ～ 4 を参考に、“COMMAND”と表示させ、ダイアルを回して次の中から設定を選択してください。

```
COMMAND
ON
```

●ON（送信オン）
MRS-1266の走行／停止を行ったときに、スタート／ストップ／コンティニューの中の該当する MIDI メッセージが送信されます（初期設定）。

●OFF（送信オフ）
スタート／ストップ／コンティニューの送信を行いません。

プログラムチェンジの送信のオン／オフを切り替える

プログラムチェンジの送信を行うかどうかを設定します。プログラムチェンジは、シンセサイザーの音色番号などを切り替えるときに利用するMIDIメッセージです。
「MIDI設定の基本操作」の手順1～4を参考に、“PRG CHG”と表示させ、ダイアルを回して次の中から設定を選択してください。

```
PRG CHG
ON
```

● ON（送信オン）
MRS-1266のドラムキット／ベースプログラムを切り替えたときに、該当するチャンネルからプログラムチェンジが送信されます（初期設定）。

● OFF（送信オフ）
プログラムチェンジの送信を行いません。

HINT
プログラムチェンジの受信は常に行います。

SMF プレーヤーを使う

SMFプレーヤー機能を使えば、CD-ROM/R/RWディスクからフォーマット0のSMF（スタンダードMIDIファイル）をプロジェクトに取り込み、レコーダーセクションやリズムセクションと同期させた状態で、内部音源や外部音源を使って再生できます。ここでは、SMFの取り込み方法や再生方法について説明します。

HINT

“フォーマット0”とは、1トラックにすべてのMIDIチャンネルの演奏情報を含むタイプのSMFです。MRS-1266で取り込みできるのは、このフォーマットのSMFに限られます。

NOTE

以下のSMFは取り込みができません。

- フォーマット1または2のもの
- ISO9660 Level 1規格に準拠していないもの、または".mid"以外の拡張子がついたもの。
- オープンセッションで書き込まれたディスク上のファイル。

プロジェクトにSMFを取り込む

CD-ROM/R/RWディスク上のSMFを取り込みます。1つのプロジェクト取り込み可能なSMFは最大100ファイルです。

HINT

オプションカードを使えば、コンピューターからプロジェクト（PROJxxx フォルダ）に直接SMFを取り込むことができます。詳しくは、巻末の資料をご参照ください。

1. **SMF が収録された CD-ROM または CD-R/RW ディスクをCD-R/RW ドライブに挿入してください。**

2. **メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

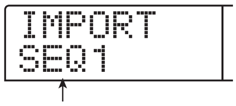
3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY SMF”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

次の画面が表示されます。



4. **[ENTER]キーを押してください。**

CD-ROM/R/RWディスクに保存されているSMFのファイル名が表示されます。



ファイル名

5. **ダイアルを回して取り込みたいSMFを選んでください。**

NOTE

目的のSMFが表示されない場合は、ファイルがフォーマット0であるかどうかを確認してください。

6. **取り込みを実行するには[ENTER]キーを押してください。**

取込みが実行され、手順4の画面に戻ります。複数のSMFをインポートしたい場合は、手順5〜7を繰り返してください。

7. **メイン画面に戻りたいときは、[EXIT] キーを繰り返し押してください。**

SMFの出力先を選択する

SMFを再生するときに、演奏情報を外部音源または内蔵音源のどちらに送るか（もしくはその両方に送るか）を選択できます。SMFの演奏情報の出力先は、次の3つのパラメーターを使って設定します。

● SMF OUTPUT

MIDI OUT端子からSMFの演奏情報を出力するかどうかを設定します。

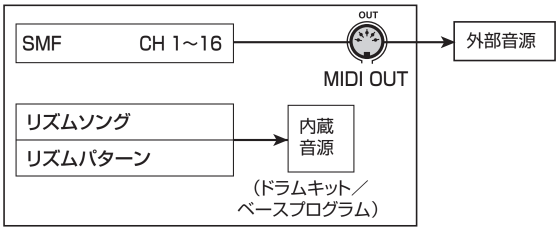
● SMF ChToDrum

SMFの演奏情報のうち、内蔵のドラムキットに送られるMIDIチャンネル（1〜16）を選択します。ここで選択したMIDIチャンネルの演奏情報は、MIDI OUT端子には送信されません。また“OFF”に設定した場合、演奏情報はドラムキットには送られません。

● SMF ChToBass

SMFの演奏情報のうち、内蔵ベースプログラムに送られるMIDIチャンネル（1〜16）を選択します。ここで選択したMIDIチャンネルの演奏情報は、MIDI OUT端子には送信されません。また、“OFF”に設定した場合、演奏情報はベースプログラムには送られません。

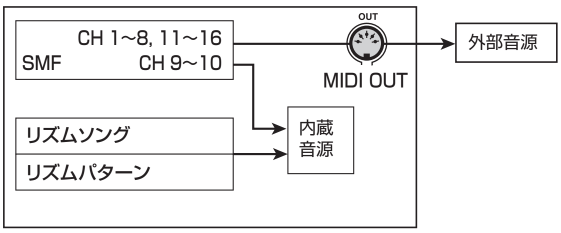
次の図は、MRS-1266をSMFプレイヤーとして利用し、外部音源を演奏する場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報をMIDI OUT端子のみに送信しています。



NOTE

上図の状態でSMFを再生すると、同時にMRS-1266のリズムソングやリズムパターンが演奏されます。ドラム／ベース音色を鳴らしたくない場合は、[DRUM]／[BASS]ステータスキーを消灯させるか、空のリズムソング／リズムパターンを選んでください。

また次の図は、MRS-1266の内蔵音源と外部音源を組み合わせて演奏する場合の設定例です。この例では、SMFの演奏情報のうち、MIDIチャンネル9をベースプログラム、MIDIチャンネル10をドラムキットに送り、残りのMIDIチャンネルをMIDI OUT端子から出力しています。



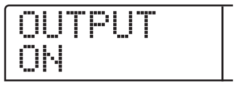
NOTE

- 上図の状態で SMF を再生すると、SMF の演奏情報と同時に、リズムソング／リズムパターンの演奏情報が内蔵のドラムキット／ベースプログラムへと送られます。ドラムキット／ベースプログラムをSMFに対してのみ反応させるには、あらかじめ空のリズムソング／リズムパターンを選んでおく必要があります。
- SMF にプログラムチェンジ／コントロールチェンジ／ピッチベンドの各メッセージが記録されている場合、ドラムキット／ベースプログラムは、MIDI IN端子から受信したものと同様に反応します（ただし、ピッチベントはベースプログラムに対してのみ有効です）。

1. **メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT] キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

2. **SMFの演奏情報をMIDI OUT端子から出力するかどうかを設定するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SMF OUTPUT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**



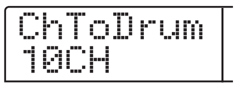
3. **ダイアルを回して“ON”（出力する）または“OFF”（出力しない）のいずれかを選び、[EXIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューに戻ります。

HINT

工場出荷時には、“ON”に初期設定されています。

4. **内蔵音源のドラムキットへ送られるMIDIチャンネルを設定するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SMF ChToDrum”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**



5. **ダイアルを回して次の中からMIDIチャンネルを選び、[EXIT]キーを押してください。**

● OFF

ドラムキットにはSMFの演奏情報が送られません。

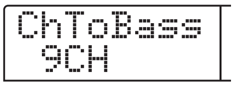
● 1〜16

選択したMIDIチャンネルの演奏情報がドラムキットに送られ、MIDI OUT端子からは出力されなくなります。

HINT

工場出荷時には10(MIDIチャンネル10)に設定されています。

6. 内蔵音源のベースプログラムへ送られるMIDIチャンネルを設定するには、左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“SMF ChToBass”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。



7. ダイアルを回して次の中からMIDIチャンネルを選び、[EXIT]キーを押してください。

● OFF

ベースプログラムにはSMFの演奏情報が送られません。

● 1～16

選択したMIDIチャンネルの演奏情報がベースプログラムに送られ、MIDI OUT端子からは出力されなくなります。

HINT

工場出荷時には9（MIDIチャンネル9）に設定されています。

8. メイン画面に戻るには、もう一度[EXIT]キーを押してください。

SMFを再生する

プロジェクトに取り込んだSMFの中から、任意のファイルを選び、再生します。

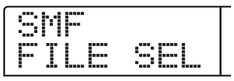
1. メイン画面でディスプレイセクションの [UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY SMF”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

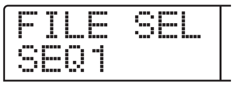
ディスプレイに“SMF IMPORT”と表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“FILE SEL”と表示させてください。



4. [ENTER]キーを押してください。

表示が次のように変わり、取り込んだSMFの中から再生するファイルを選択できるようになります。



5. ダイアルを回して再生したいSMFを選び、[EXIT]キーを押してください。

選んだファイルが選択され、手順3の画面に戻ります。

6. [EXIT]キーを繰り返し押して、メイン画面に戻ってください。

7. SMFを再生するには、PLAY[▶]キーを押してください。

レコーダーセクション／リズムセクションと連動しながら、SMFが再生されます。

NOTE

- SMFを再生するときは、[RHYTHM]キーの状態（点灯／消灯）とは無関係に、常にレコーダーセクション／リズムセクションとSMFが連動します。
- SMF に記録された拍子情報は無視されます。このため、小節／拍単位で曲中の任意の位置にロケートしたときに、SMF内部の小節／拍とずれが生じることがあります。

リファレンス[その他の機能]

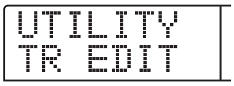
ここでは、MRS-1266のその他の機能について説明します。

フットスイッチの機能を変更する

MRS-1266が初期状態のとき、FOOT SW端子に接続されたフットスイッチは、レコーダーの再生／停止を操作するコントローラーとして機能します。
しかし、設定を切り替えれば、フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン／アウト（→P.40）の操作が行えます。設定方法は次の通りです。

1. メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。

ユーティリティメニューが表示されます。

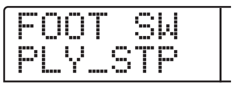


2. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY SYSTEM"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

MRS-1266内部の各種設定を行う、システムユーティリティメニューが表示されます。

3. 左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY FOOT SW"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。

フットスイッチに現在割り当てられている機能が表示されます。



4. ダイアルを回して"PLY_STP"または"PUNCH IO"を選んでください。

各設定の内容は次の通りです。

● PLY_STP
フットスイッチを踏むたびに、レコーダーセクションの再生／停止が切り替わります（初期設定）。

● PUNCH IO
フットスイッチを使ってマニュアルパンチイン／アウトを操作します（フットスイッチを押すと、REC[●]キーを押したときと同じように動作します）。

5. メイン画面に戻るには、[EXIT] キーを繰り返し押してください。

チューナー機能を使う

MRS-1266には、INPUT 1～6端子に接続された楽器のチューニングを調節するためのクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能の使い方は次の通りです。

1. **INPUT 1～6端子のいずれかにチューニングしたい楽器を接続し､対応するインプットの[ON/OFF]キーをオンにしてください。**

HINT

2つの[ON／OFF]キーをオンにしたときは、それぞれの入力信号がミックスされて、チューナーに送られます。

2. **エフェクトセクションの [TUNER] キーを押してください。**

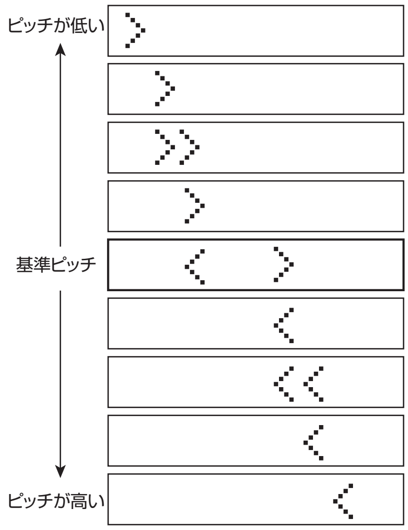
ディスプレイに“TUNER”と表示され、チューナー機能がオンになります。チューナー機能がオンの間、インサートエフェクト／センドリターンエフェクトは一時的にオフとなります。



3. **チューニングしたい音を鳴らし、ディスプレイに希望する音名（C、C#、D、D#、E……）が表示されるように、楽器のピッチを合わせてください。**

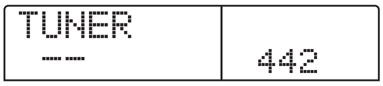


4. **希望する音名が表示されたら、ディスプレイの“>”と“<”のマークを見ながら、ピッチを微調整してください。**



5. **基準ピッチを変更したいときは、ダイアルを回してください。**

内蔵チューナーの基準ピッチは、初期状態で中央Ａ＝440Hzに設定されています｡ただし､基準ピッチは435～445Hzの範囲を1Hz単位で変更できます。



HINT

基準ピッチを変更すると、それに応じてベースプログラムのピッチも変化します。

6. **チューニングが済んだら、[EXIT] キーを押してください。**

メイン画面に戻ります｡チューナーがオフになるのと同時に、インサートエフェクト／センドリターンエフェクトが以前の状態に戻ります。

マスターテープ／マスターディスクのデジタルコピーを禁止する

DIGITAL OUTPUT端子を使って、DATレコーダーやMDレコーダーなどのデジタルレコーダーにミックスダウンを行うとき、ミックスダウン先のテープやディスクのデジタルコピーを禁止できます。これを行うには、ミックスダウンを行う前に、次のように操作します。

1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY SYSTEM”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

システムユーティリティメニューが表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに“UTILITY D PRTCT”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

```
D PRTCT
OFF
```

デジタルコピーに関する、現在の設定が表示されます。設定内容は、次の通りです。

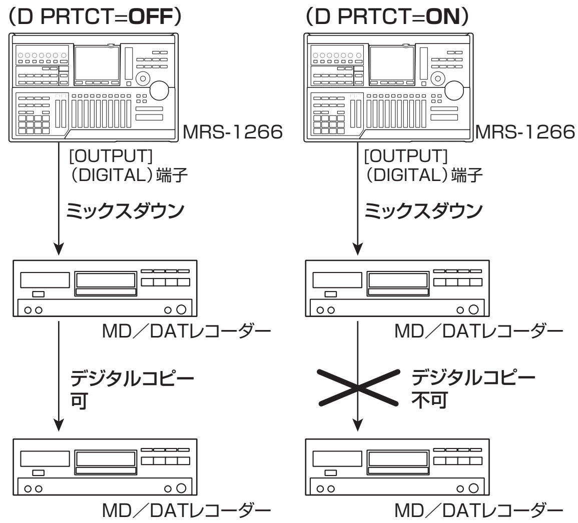
● OFF

マスターテープから他のデジタルレコーダーへのデジタルコピーを許可します（初期設定）。

● ON

DIGITAL OUTPUT端子から出力されるデジタル信号に、SCMS（シリアルコピーマネージメントシステム）のコピー禁止情報が追加されます。この情報が記録されたマスターテープやマスターディスクからは、デジタルコピー（孫コピー）が作れません。

4. **ダイアルを回して、設定を“ON”に切り替えてください。**



5. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。**

レベルメーターの表示方法を切り替える

ディスプレイ下のレベルメーターには、フェーダーによるレベル調節を行う前の音量（プリフェーダー）、またはレベル調節後の音量（ポストフェーダー）が表示できます。表示される信号の設定を切り替えるには、次の操作を行います。

1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY SYSTEM"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

システムユーティリティメニューが表示されます。

3. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY LVL MET"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

現在のレベルメーター表示の設定が表示されます。

```
LVL MET
POST
```

それぞれ設定内容は、次の通りです。

● POST

[REC LEVEL]コントロール／フェーダー通過後のレベルを表示します（初期設定)。

● PRE

[REC LEVEL]コントロール／フェーダー通過前のレベルを表示します

4. **ダイアルを回して、設定を切り替えてください。**

5. **メイン画面に戻るには、[EXIT]キーを繰り返し押してください。**

サブアウト端子から任意の信号を出力する

MRS-1266が初期状態のとき、フロントパネルにあるSTEREO SUB OUT端子からは[MASTER]フェーダー通過後の信号が出力されます（このため、予備のヘッドフォン端子として利用できます)。
しかし必要ならば、STEREO SUB OUT端子から特定のインプット、特定のトラック、ドラムまたはベース音色の信号のみを取り出すことも可能です。例えば、ドラム音色の信号のみを独立して出力し、外部のエフェクターで加工するといった用途に使えます。この端子から出力される信号の選択方法は、次の通りです。

1. **メイン画面で、ディスプレイセクションの[UTILITY/TRACK EDIT]キーを押してください。**

ユーティリティメニューが表示されます。

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. **左右のカーソルキーを使ってディスプレイに"UTILITY SUB OUT"と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

STEREO SUB OUT端子に現在割り当てられている信号の種類が表示されます。

```
SUB OUT
MASTER
```

STEREO SUB OUT端子から出力できる信号の種類は次の通りです。

● MASTER

[MASTER]フェーダー通過後の信号

● DRUM

[DRUM]フェーダー通過後のドラム音色

● BASS

[BASS]フェーダー通過後のベース音色

● TR1〜TR8、TR9/10

フェーダー1〜8、9/10通過後のトラックの出力信号

● INPUT

インプットの[REC LEVEL]コントロール通過後の信号

HINT
選択した信号にインサートエフェクトが挿入されていれば、エフェクトのかかった状態で出力されます。

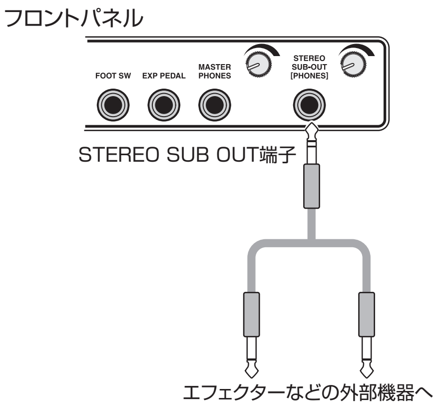
3. **ステータスキーまたはインプットの [ON/OFF] キーを押して、出力する信号を選択してください。**

信号は同時に2系統まで選ぶことができます（ただし、MASTER、DRUM、BASS、TR9/10を選んだ場合は1系統のみ）。2系統の信号を選ぶには、ステータスキーまたは[ON/OFF]キーを2つ同時に押してください。

4. **メイン画面に戻るには、繰り返し [EXIT] キーを押してください。**

この状態で、選択した信号がSTEREO SUB OUT端子から出力されます。出力レベルは、[STEREO SUB OUT]レベルコントローラーで調節してください。

HINT
- 選んだ信号のステータスキーまたは [ON/OFF] キーをもう一度押すと、STEREO SUB OUT端子からは信号が出力されなくなります。
- 2系統の信号を個別に取り出すには、STEREO SUB OUT端子にY字ケーブル（ステレオプラグ×1 ＋モノラルプラグ×2）を接続します。



ハードディスクのメンテナンス

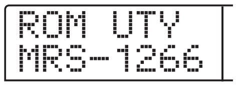
ここでは、MRS-1266の内蔵ハードディスクを検証／修復する方法や、フォーマットする方法など、ハードディスクのメンテナンス方法について説明します。

メンテナンスの基本操作

内蔵ハードディスクのメンテナンス操作は、大半の項目で共通しています。基本的な操作方法は次の通りです。

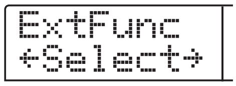
1. **MRS-1266の電源を切り、[CLEAR] キーを押しながら、もう一度電源を入れ直してください。**

MRS-1266が、特殊機能を利用する“ROMユーティリティモード”で起動します。



2. **コントロールセクションの [MARK] キーを押してください。**

ディスプレイに“ExtFunc Select”と表示されます。



3. **左右のカーソルキーを使って、操作したいコマンドを呼び出してください。**

選択可能なコマンドは次の通りです。

● ScanDisk（スキャンディスク）
内蔵ハードディスクに記録されているデータの検証や修復を行います。

● Init Fac（ファクトリーイニシャライズ）
動作に必要なファイルを書き直します。お客様が作成したデータは、消去されません。

● Init All（オールイニシャライズ）
ハードディスク内部をフォーマットし、動作に必要なファイルを書き込みます。すべての既存プロジェクトは消去されます。

4. **[ENTER] キーを押し、コマンドを実行してください。**

ディスプレイの表示や操作方法は、コマンドごとに異な

ります。詳しくは、この後の各項目をご参照ください。

5. **コマンドの実行が終わったら、電源を切り、もう一度入れ直してください。**

MRS-1266が通常モードで起動します。

内蔵ハードディスクを検証／修復する（スキャンディスク）

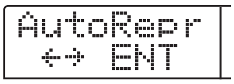
内蔵ハードディスクに記録されているデータの検証／修復を行います。MRS-1266の動作が不安定なときにお試しください。

NOTE

スキャンディスクを行っても、必ずしも破損したファイルを修復できるとは限りません。ハードディスクに保存したデータは、定期的にCD-R/RWディスクにバックアップを保存することをお勧めします。

1. **「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“ScanDisk”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

ハードディスクの検証方法を選ぶスキャンディスクメニューが表示されます。



2. **左右のカーソルキーを使って、スキャンディスクの方法を選択してください。**

● AutoRepr（オート）

ハードディスクに保存されているすべてのファイルを検証し、不正なファイルを自動的に修復します。

● ChekFile（チェック）

ファイルの修復は行わず、検証のみを行います。不正なファイルを発見すると、画面に表示します。

3. **検証を実行するには[ENTER] キーを押してください。**

スキャンディスクを開始します。

NOTE

スキャンディスクが始まると、中止することはできません。また、スキャンディスク実行中に電源を切ると、ハードディスクが破損する恐れがありますので、絶対におやめください。

4. **検証が終ったら、[EXIT]キーを押してください。**

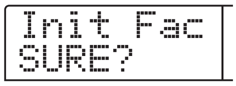
手順1の画面に戻ります。

システムファイルデータを書き直す（ファクトリーイニシャライズ）

システムファイルなど、MRS-1266の動作に必要な各種データを書き直します。お客様が作成したプロジェクトは影響を受けません。このコマンドは、スキャンディスクを行っても動作が不安定なときにお試しください。

1. **「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに”Init Fac”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

各種データの復帰を確認する“Init Fac SURE?”の文字が表示されます。



2. **各種データの復帰を実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

ファクトリーイニシャライズを実行した後、自動的に手順1の画面に戻ります。

ハードディスクをフォーマットする（オールイニシャライズ）

MRS-1266の内蔵ハードディスクをフォーマットし、MRS-1266の動作に必要なシステムファイルなどを書き込みます。既存プロジェクトは、デモソングも含めてすべて消去されます。

NOTE

消去されたプロジェクトは永久に復帰できなくなります。この操作は慎重に行ってください。残しておきたいプロジェクトがある場合は、あらかじめCD-R／RWディスクにバックアップを保存してください（→P.142）。

1. **「メンテナンスの基本操作」の手順1～3を参考に、ディスプレイに“Init ALL”と表示させ、[ENTER]キーを押してください。**

オールイニシャライズの実行を確認する“Init ALL

SURE?"の文字が表示されます。

```
Init ALL
SURE?
```

2. **オールイニシャライズを実行するには、もう一度[ENTER]キーを押してください。**

オールイニシャライズが開始されます。終了すると、自動的に手順1の画面に戻ります。

付属CD-ROMによるハードディスクのメンテナンス

MRS-1266にはCD-ROMが付属しています。このCD-ROMを使って、MRS-1266内蔵ハードディスクに対して次のメンテナンスを行うことができます。

■工場出荷時の状態に戻す(RECOVER)

デモソングを含むすべてのデータを工場出荷時の状態に戻します。お客様が作成したプロジェクトはすべて消去されます。

■ファクトリーイニシャライズ(VER UP)(→P.158)

1. **CD-R/RWドライブに付属CD-ROMを挿入した状態でリアパネルの[POWER]スイッチを押し、MRS-1266の電源を入れてください。**

2. **左右のカーソルキーを使って、工場出荷時の状態に戻す場合は"RECOVER?"を、ファクトリーイニシャライズする場合は"VER UP?"を選び、[ENTER]キーを押してください。**

実行を確認する"Sure?"の文字が表示されます。

3. **もう一度[ENTER] キーを押してください。**

メンテナンスが開始されます。終了すると"Done"と表示されます。CD-ROMをドライブから取り出し、MRS-1266の電源を入れ直してください。

資料

MRS-1266　仕様

● レコーダー

フィジカルトラック	12
バーチャルトラック	120（各トラック10バーチャルテイク）
ドラムトラック	1（ステレオ）
ベーストラック	1（モノラル）
同時録音トラック数	6トラック
録音データフォーマット	16ビットリニア（非圧縮）
最大録音時間	約3時間／GB（モノラルトラック換算）
マーカー	各プロジェクト100マークポイント
ロケーション表示	Hour／Min／Sec／mSec／Meas／Beat／Tick表示
トラック編集機能	コピー、ムーブ、ペースト、イレース、エクスチェンジ、トリム、フェードイン／アウト、リバース、タイムストレッチ／コンプレッション
パンチイン/アウト機能	マニュアル、オート
その他機能	バウンス、スクラブ/プレビュー、A-Bリピート、キャプチャー／スワップ、フレーズループ

● ミキサー

同時再生トラック数	13（10オーディオトラック+ステレオドラムトラック+モノラルベーストラック）
フェーダー	12（1-8モノラル、9/10ステレオ、ドラム、ベース、ステレオマスター）
レベルメーター表示	ポストフェーダー/プリフェーダー選択可能、フェーダー値モニター機能
トラックパラメータ	イコライザー、エフェクトセンド、パン（ステレオリンク時はバランス）
イコライザ	HIGH（f：500Hz-18kHz GAIN：±12dB） LOW（f：40Hz-1.6kHz GAIN：±12dB）
エフェクトセンド	コーラス/ディレイセンド、リバーブセンド
ステレオリンク	1/2、3/4、5/6、7/8トラックを選択可能、9/10トラックは固定
シーン機能	各プロジェクト100シーン（マークに登録可能）

● エフェクト

アルゴリズム	5タイプ（デュアル、ギター/ベース、マイク、ライン、マスタリング）
モデリング方式	VAMS（バリアブル・アーキテクチャ・モデリング・システム）
パッチ数	280（デュアル50+ギター/ベース100+マイク50+ライン50+マスタリング30）
エフェクトモジュール数	4（コンプレッサ、プリアンプ/ドライブ、イコライザ、モジュレーション/ディレイ）
センド/リターンモジュール数	2系統（コーラス/ディレイ、リバーブ）
センド/リターンパッチ数	40（コーラス/ディレイ 20＋リバーブ 20）
チューナー方式	クロマチックオートチューナー
チューナーキャリブレーション	435-445Hz、1Hz単位で調整可能

● リズム

ボイス数	30ボイス（ドラム＋ベース）
音源方式	16ビットリニアPCM
ドラムキット	127ドラムキット
ドラム音源数	各ドラムキット36（12PADx3BANK）
ベース音源数	26種類（各音源5オクターブ）
パッド数	12パッド（ベロシティセンス付）
分解能	48PPQN
変拍子	1/4－8/4拍子
ファクトリープリセットパターン数	400以上（書き換え可能）
最大パターン数	各ソング511パターン（書き換え可能）
最大小節数	999小節（各リズムソング）、99小節（各リズムパターン）
ノート数	約20,000音（各リズムソング）
テンポ	40.0－250.0

ハードディスク	3.5インチ E－IDE規格
プロジェクト数	最大1,000プロジェクト
A／Dコンバータ	24ビット64倍 オーバーサンプリング
D／Aコンバータ	24ビット 8倍 オーバーサンプリング
サンプリング周波数	44.1kHz
信号処理	24ビット
周波数特性	20Hz～20KHz±1dB（10kΩ負荷時）
S/N	93dB (IHF-A)
ダイナミックレンジ	97dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400Hz 10kΩ負荷時)
ディスプレイ	96x63mmオリジナルLCD（バックライト付）
ギター/ベース(Hi-Z)インプット	2x標準モノラルフォーンジャック、入力インピーダンス 500kΩ
アンバランスインプット	6x標準モノラルフォーンジャック、入力インピーダンス 50kΩ以上不平衡
バランスインプット	2xXLR-3-31タイプ、入力インピーダンス 1kΩ平衡、2番ホット
ファンタム電源	48V（オン/オフスイッチ付）
入力レベル	－50dBm＜連続可変＜+4dBm
マスターアウト	RCAピンジャック（L/R）
出力インピーダンス	1kΩ
定格出力レベル	－10dBm
ヘッドフォンアウト	標準ステレオフォーンジャック 50mW（32Ω負荷時）
サブアウト	標準ステレオフォーンジャック 50 mW(32 Ω負荷時))
ディジタルアウト	S/P DIF オプティカル（20ビット）
MIDI	IN，OUT
コントロールインプット	FP02入力端子、FS01入力端子
オプショナルボードスロット	1
外形寸法	480（W）x310（D）x 115（H）mm
重量	6.8Kg（CD-R/RWドライブ搭載時）／5.8Kg（CD-R/RWドライブ未搭載時）
電源	DC12V 2.5A（付属ACアダプター AD-0010指定）
消費電力	30W（12V 2A） TYP.
付属品	ユニバーサルACアダプター（AD-0010）ACケーブル
オプショナルアクセサリー	FS01（フットスイッチ）、FP02（エクスプレッションペダル）
オプショナルボード	UIB-01（USBインターフェイスボード）、

0dBm＝0.775Vrms

製品の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

故障かな？と思われる前に

MRS-1266の動作がおかしいと思われたときは、まず以下の項目をご確認ください。

再生時のトラブル

■音が出ない、もしくは非常に小さい

- オーディオシステムとの接続、およびオーディオシステム側のボリューム設定を確認してください。
- ミキサーセクションのステータスキーが緑色に点灯し、フェーダーが上がっていることを確認してください。ステータスキーが消灯しているときは、キーを押して緑色に点灯させてください。
- 音量を下げた状態のシーンがマークに登録されていると、そのマークの位置で自動的に音量が下がります。マークに割り当てられているシーンを解除してください（→P.84）。
- [RHYTHM]キーが点灯し、[RECORDER]キーが消灯しているときは、レコーダーが動作しません。[RECORDER]キーを押して[RHYTHM]キーを消灯、[RECORDER]キーを点灯に変えてください。

■フェーダーを操作しても音量が変わらない

- ステレオリンクがオンに設定されているチャンネルでは、偶数番号のフェーダー操作が無効になります。ステレオリンクをオフにするか（→P.81）、奇数番号のフェーダーを操作してください。

■ディスプレイに“Don't Play”と表示され、再生できない

- 現在の画面では、レコーダーが動作しません。[EXIT]キーを何度か押してメイン画面に戻してください。

■入力信号が聞こえない、もしくは非常に小さい

- 該当するインプットの[ON/OFF]キーが点灯していることを確認してください。
- 該当するインプットの[INPUT]コントロールが上がっていることを確認してください。
- [REC LEVEL]コントロールが上がっていることを確認してください。上がっているときは、一度下げてからもう一度上げてください。

■ディスプレイに“STOP RECORDER”と表示され、操作ができない

- 現在行われた操作は、レコーダーの動作中に行えません。STOP[■]キーを押してレコーダーを停止してから操作してください。

録音時のトラブル

■ トラックに録音できない

- 録音トラックが選択されていることを確認してください。
- ハードディスクの空き容量が不足していないかどうかを確認してください（→P.139）。
- プロジェクトに書き込み保護（プロテクト）が設定されているときは、録音が行えません。プロテクトをオフにするか（→ P.141）、他のプロジェクトをご利用ください。

■ INPUT端子に接続した楽器やマイクの信号が入力されない

- リアパネルで同じ番号の端子（UNBALANCEとBALANCE）の両方に楽器／マイクが接続されているときは、アンバランス（フォーン端子）が優先されます。
- フロントパネルとリアパネルで同じ番号の端子（GUITAR/BASS 1端子とINPUT 1端子、GUITAR/BASS 2端子とINPUT 2端子）の両方に楽器／マイクが接続されているときは、フロントパネルの端子が優先されます。

■ 録音した音が歪んでいる

- 入力感度の設定（[INPUT]コントロール）や録音レベルの設定（[REC LEVEL]コントロール）が適切かどうかを確認してください。
- レベルメーターの0（dB）のドットが点灯しない範囲で、フェーダーを下げてください。
- トラックミキサーのEQのゲインが極端に高く設定されていると、フェーダーを下げても音が歪んで聞こえる場合があります。EQを適切な値に設定してください。

エフェクト関連のトラブル

■ インサートエフェクトがかからない

- [BYPASS]キーが消灯していることを確認してください。
- インサートエフェクトが目的の位置に挿入されていることを確認してください（→P.119）。
- [MODULE]キーが点灯していることを確認してください。すべての[MODULE]キーが消灯しているときは、キーを押して点灯させるか、他のパッチを選んでください。

■ センドリターンエフェクトがかからない

- [CHORUS/DELAY] キー／[REVERB] キーが点灯していることを確認してください。消灯しているときは、キーを何度か押して点灯させてください。
- ミキサーの各チャンネルで、REVERB SEND やCHORUS/DELAY SENDパラメーターがオンになっていることを確認してください。オンのときはセンドレベルが上がっていることを確認してください（→P.80）。

リズム関連のトラブル

■ リズムパターンの演奏が聞こえない

- [DRUM]／[BASS] ステータスキーが緑色に点灯していることを確認してください。
- [DRUM]／[BASS] フェーダーが上がっていることを確認してください。フェーダーが上がっているときは、一度下げてからもう一度上げてください。
- 空のリズムパターン（パターン名“EMPTY”）が選ばれていないかを確認してください。

■ リズムソングの演奏が聞こえない

- 新規プロジェクトでは、リズムソングがいずれも空なので音が鳴りません。新規のリズムソングを作成するか、リズムソングが作成されているプロジェクトを読み込んでください。
- 外部MIDI 機器から送られるコントロールチェンジを受信すると、ドラムやベースの音量が下がることがあります。ドラム／ベースのMIDI チャンネルをOFFに設定するか、外部MIDI機器の設定を確認してください。

■ パッドを叩いても音が小さい

- パッドの感度の設定が“SOFT”に設定されていると、強く叩いても大きな音になりません。“NORMAL”“LITE”“LOUD”のいずれかに変更してください（→P.115）。

■ リズムパターン／リズムソングの記録や編集が行えない

- [RHYTHM] キーが消灯／点滅しているときは、リズムパターン／リズムソングの記録や編集が行えません。[RHYTHM] キーを押して、キーを点灯させてください。
- ディスプレイに“FULL”と表示されるときは、リズムセクション用のメモリーを使い切ったことを表します。不要なリズムパターンを消去してください。

■ リズムパターンに記録した音が鳴らない

- 最大同時発音数（ドラム＋ベース：30音）を越える音は、発音されません。記録済みの他の音を消去するか（→ P.101, 105）、最大同時発音数の範囲内で記録してください。

MIDI 関連のトラブル

■ 外部MIDI機器からMRS-1266のドラム／ベース音色が鳴らせない

- 外部機器のMIDI OUT 端子とMRS-1266の MIDI IN端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
- 外部機器の送信MIDIチャンネルと、ドラム／ベースの受信MIDIチャンネルが一致していることを確認してください。

■外部MIDI機器と同期ができない

- MRS-1266のMIDI OUT 端子と外部機器のMIDI IN端子が、MIDIケーブルで接続されていることを確認してください。
- MRS-1266側で、タイミングクロック、ソングポジションポインター、スタート／ストップ／コンティニューの各情報の送信がオンに設定されていることを確認してください（→P.148）。
- 外部MIDI 機器が、タイミングクロックを受信して同期できるように設定されていることを確認してください。
- 外部MIDI 機器が、再生待機状態になっていることを確認してください。

■ CD-ROMやCD-R／RWディスクからSMFが取り込めない

- SMFがフォーマット0で、ファイル名や拡張子が適切であることを確認してください。

■ SMFが再生できない

SMFの出力先として、“ON”（SMFの演奏情報がMIDI OUT端子から出力されます）が選ばれていることを確認してください（→P.151）。

CD-R/RWドライブ関連のトラブル

■MRS-1266で作成したオーディオCDを、一般のCDプレーヤーで再生できない

・ファイナライズ処理は済んでいますか？

・古いCDプレーヤーで再生しようとしていませんか？
古いタイプのCD プレーヤーの中には、CD-Rディスクの CDオーディオを再生できないものがあります。

・CD-RW ディスクを使って作成したオーディオCDは、通常のCD プレーヤーでは再生できません。

■CD-R／CD-RWディスクにオーディオデータが書き込めない

・ すでにファイナライズ処理を施してありませんか？

■バックアップできない

・ すでにオーディオデータが書き込まれた CD-R／CDRW ディスクではありませんか？

■分割して保存したプロジェクトをリストアできない

・ 適切なディスクが入っていますか？
プロジェクト単位でバックアップした場合はディスク番号＝1 のディスクを挿入します。ハードディスク全体をバックアップした場合は、目的のプロジェクトを最初に保存したディスクを挿入します。

その他のトラブル

■プロジェクトが保存できない

・ プロジェクトに書き込み保護（プロテクト）が設定されているときは、保存できません。プロテクトをオフにしてください（→P.141）。

■チューナーが利用できない

・ インサートエフェクトがインプットミキサー以外の位置に挿入されているときは、チューナーが利用できません。挿入位置をインプットミキサーに変更してください。

■プロジェクトの新規作成やコピーができない

・ ディスプレイに“FULL”と表示された場合は、これ以上プロジェクトが作成できないことを表します。不要なプロジェクトを削除してください。

■ DIGITAL OUTPUT端子に接続した外部レコーダーに録音できない

・ 外部レコーダー側のサンプリング周波数が44.1kHz に設定されていることを確認してください。

・ 外部レコーダーがS/P DIFのオーディオフォーマットに対応していることを確認してください。

■ 何かコマンドを実行しようとすると、次のようなメッセージが表示される

FULL

CD-R／CD-RWディスクの残り容量が足りません。

INSERT DISCxxx

ディスク番号xxxのディスクを挿入してください。

NO AUDIO

CD-R/RW ドライブに、オーディオCD 以外のディスクが入っています。

NO DATA

該当するデータが存在しません。

NO DISC

CD-R/RW ドライブにディスクが入っていません。

NotBLANK

未使用のCD-R/RWディスクではありません。

NOT CD-R

CD-R/RW ドライブにCDR/RW以外のディスクが入っています。

HDD FULL

内蔵ハードディスクの残り容量が足りません。

PRJ FULL

内蔵ハードディスクには、これ以上プロジェクトを作れません。

エフェクトタイプ／パラメーターリスト

インサートエフェクト

■ DUAL ALGORITHM

DUALTYPE	
Mic&Mic	L/Rチャンネルともにマイク向けのモジュール配置です。
G/B&Mic	Lチャンネルがギター／ベース、Rチャンネルがマイク向けのモジュール配置です。
Gtr&Bass	Lチャンネルがギター、Rチャンネルがベース向けのモジュール配置です。

COMP/LIM MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	信号のピークを抑えるリミッターです。		

COMP/LIM MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0〜15	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0〜15	コンプレッションのかかる早さを調節します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。
THRSHOLD	0〜15	リミッターのかかり始める感度を設定します。
RELEASE	0〜15	信号入力レベルがスレッショルド以下になって圧縮を終了するまでの長さを設定します。

MIC PRE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。		

MIC PRE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR	1〜6	マイクプリの特性を設定します。 1. フラットな特性です　2. ローカットのみされた特性です。 3. アコースティックギター用の特性です。　4. ローカットされたアコースティックギター用の特性です。 5. ボーカル用の特性です。　6. ローカットされたボーカル用の特性です。
TONE	0〜10	音質を調整します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

PRE AMP/GUITAR PRE AMP MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。		
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。		
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。		
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL
	真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングで枯れた歪みが特徴的です。		
Class A	GAIN	TONE	LEVEL
	ブリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。		
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL
	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。		
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。		
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL
	ロングサステインが特徴的な真空管コンボアンプのモデリングサウンドです。		
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL
	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。		
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL
	真空管スタックアンプのモデリングで、太い低音と細かい歪みが特徴的です。		
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL
	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。		
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL
	FUZZで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような60年代風サウンドです。		
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	ベース用の中低域が特徴的クリーンサウンドなアンプのモデリングです。		
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	ビンテージドライブ風のベース用アンプのモデリングです。		

PRE AMP/GUITAR PRE AMP MODULE パラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	1〜30	ゲインの量を設定します。
TONE	0〜10	音質を調整します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

ZNR MODULE パラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
THRSHOLD	OFF,1〜30	ZNRの感度を調節します。音の立ち上がりや切れ際が不自然にならない範囲で大きく設定すると最適な効果が得られます。

3BAND EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BAND EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

3BAND EQ MODULE パラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
HIGH	−12〜12	高音域をブースト、カットします。
MID	−12〜12	中音域をブースト、カットします。
LOW	−12〜12	低音域をブースト、カットします。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

5BAND EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
5BAND EQ	PRESENCE	HIGH	HIGH-MID	LOWÅIMID	LOW	LEVEL
	5バンドのイコライザーです。					

5BAND EQ MODULE パラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
PRESENCE	−12〜12	超高音域をブースト、カットします。
HIGH	−12〜12	高音域をブースト、カットします。
HIGH-MID	−12〜12	中高音域をブースト、カットします。
LOW-MID	−12〜12	中低音域をブースト、カットします。
LOW	−12〜12	低音域をブースト、カットします。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることが出来ます。

VOL PDL MODULE パラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
MIN VOL	0〜10	エクスプレッションペダルをボリュームペダルとして使用する時の最小ボリュームを設定します。

DOUBLING MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。		

DOUBLING MODULEパラメータ説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
TIME	1〜100	ディレイタイムを設定します。
TONE	0〜10	音質を調整します。
MIX	0〜30	エフェクトのミックス量を調節します。

■ GUITAR/BASS ALGORITHM

COMPRESSOR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	音のばらつきを抑えるコンプレッサーです。		

COMPRESSOR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0〜10	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0〜10	コンプレッションのかかる速さを調節します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

PRE AMP/DRIVE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	トランジスタコンボアンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたクリーンサウンドです。					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ビルトイン型真空管アンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管内蔵小型コンボアンプのモデリングで枯れた歪みが特徴的です。					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ブリティッシュ系コンボアンプをモデリングした独特のクランチサウンドです。					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたクランチサウンドです。					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ブリティッシュ系真空管スタックアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ロングサステインが特徴的な真空管コンボアンプのモデリングサウンドです。					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管スタックアンプをモデリングしたハイゲインのドライブサウンドです。					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	真空管スタックアンプのモデリングで、太い低音と細かい歪みが特徴的です。					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	リード向けのハイゲインアンプをモデリングしたドライブサウンドです。					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	FUZZで音を歪ませてスタックアンプで鳴らしたような60年代風サウンドです。					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ベース用の中低域が特徴的クリーンサウンドなアンプのモデリングです。					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	ビンテージドライブ風のベース用アンプのモデリングです。					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ベース用のトレブリーなドライブサウンドです。					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	クランチとキャビネットシミュレーターのコンビネーションです。					
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ビンテージオーバードライブとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。					
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ビンテージディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。					
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	メタル向けディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	ズーム9002ディストーションとキャビネットシミュレータのコンビネーションです。					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレクトリックギターの音をアコースティックギター風の音色に変化させます。					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	エレアコ用のプリアンプです。					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	エレクトリックギターの音をベースギター風の音色に変化させます。					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	ギター／ベースアンプのキャビネットシミュレーションです。					

PRE AMP/DRIVE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	1～30	ゲインの量を設定します。
TONE	0～10	音質を調整します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
TOP	1～30	弦の響きを調整します。
BODY	0～10	胴鳴りの響きを調整します。
CABINET	CM	Combo:コンボタイプのキャビネットのシミュレーションです。
	br	Blight Combo:Comboよりも明るめの音色が得られます。
	Ft	Flat:フラットな特性のキャビネットです。
	St	Stack:スタックタイプのキャビネットの特性が得られます。
	bC	BassCombo:ベース用のコンボタイプキャビネットの音色です。
	bS	BassStack:ベース用のスタックキャビネットの音色です。
SPEAKER	C1	Combo 1:12インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C2	Combo 2:12インチスピーカー×2のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	C3	Combo 3:10インチスピーカー×1のコンボ型ギターアンプのサウンド。
	GS	Gt Stack :10インチスピーカー×4のスタック型ギターアンプのサウンド。
	GW	Gt Wall :スタック型を複数積み上げたサウンドです。
	bC	Bs Combo:15インチスピーカー×1のコンボ型ベースアンプのサウンド。
	bS	Bs Combo:6.5インチスピーカー×4のスタック型ベースアンプのサウンド。
DEPTH	0～10	スピーカーの箱鳴りを設定します。
COLOR	1～4	エレアコ用プリアンプの特性を設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

EQ MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
HIGH	−12〜12	高音域をブースト、カットします。
MID	−12〜12	中音域をブースト、カットします。
LOW	−12〜12	低音域をブースト、カットします。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	エクスプレッションペダルを使ってワウをマニュアル操作するエフェクトです。			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	演奏の強弱に応じてワウ効果がかかるエフェクトです。			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	--
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。			
AIR	SIZE	TONE	MIX	--
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	マイク2本を使ってステレオ録音したようなサウンドにするエフェクトです。			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	最大500mSecのディレイエフェクトです。			

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0〜10	効果の深さを設定します。
RATE	1〜30	効果の速さを設定します。
MIX	0〜30	エフェクトのミックス量を調節します。
FB	TYPE = FLANGER : −10〜10 TYPE = DELAY : 0〜10	フィードバック量を調節します。
POSITION	AF / bF	DRIVEモジュールと、MODモジュールのエフェクトの位置を入れ替えます。
COLOR	1〜4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0〜10	効果を強調します。
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1〜50 TYPE = EXCITER : 1〜5	ワウの中心周波数を設定します。 周波数を設定します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。
RTM	OFF / On	エクスプレッションペダルをワウペダルとして使用するかどうか設定します。
FLT TYPE	bPF / LPF	フィルターのタイプを設定します。
RESO	1〜10	効果にクセを付けます。
SENS	−10〜10	エフェクトのかかる感度を調節します。
SHIFT	−12.0〜24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
TONE	0〜10	音質を調整します。
BALANCE	0〜30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
LowBoost	0〜10	低音域を強調します。
SIZE	1〜10	空間の広さを設定します。
TIME	TYPE = WIDE : 1〜64 TYPE = DELAY : 1〜50	ディレイタイムを設定します。
WET LVL	0〜30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0〜30	原音のミックス量を調節します。

■ MIC ALGORITHM

COMP/LIM MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	モノラル入出力のコンプレッサーです。		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	モノラル入出力のリミッターです。		

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

MIC PRE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	外部マイクを使用する際のプリアンプです。			

MIC PRE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
COLOR	1〜6	マイクプリの特性を設定します。 1. フラットな特性です。 2. ローカットのみされた特性です。 3. アコースティックギター用の特性です。 4. ローカットされたアコースティックギター用の特性です。 5. ボーカル用の特性です。 6. ローカットされたボーカル用の特性です。
TONE	0〜10	音質を調整します。
LEVEL	1〜8	モジュールの出力レベルを設定します。
DE-ESSER	0〜10	音声に含まれる歯擦音のカット量を設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASER	RATE	COLOR	--
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	音の輪郭をはっきりさせ音像を際立たせるエフェクトです。		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	部屋鳴りの空気感を再現し、音に空間的な奥行きを与えます。		
DELAY	TIME	FB	MIX
	最大500mSecのディレイエフェクトです。		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100mSecまでを1mSec単位で設定できるダブリングエフェクトです。		

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0～10	効果の深さを設定します。
RATE	1～30	効果の速さを設定します。
COLOR	1～4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0～10	効果を強調します。
SHIFT	−12.0～24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
BALANCE	0～30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
FREQ	1～5	周波数を設定します。
LowBoost	0～10	低音域を強調します。
SIZE	1～10	空間の広さを設定します。
FB	TYPE = FLANGER : −10～10 TYPE = DELAY : 0～10	フィードバック量を調節します。
TIME	TYPE = DELAY : 1～50	ディレイタイムを設定します。(x 10mSec)
	TYPE = DOUBLE : 1～100	ディレイタイムを設定します。(x 1mSec)
	1～100	ディレイタイムを設定します。(x 1mSec)
TONE	0～10	音質を調節します。
MIX	0～30	エフェクトのミックス量を調節します。

■ LINE ALGORITHM

COMP/LIM MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	ステレオ入出力のコンプレッサーです。		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	ステレオ入出力のリミッターです。		

COMP/LIM MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
SENS	0～15	コンプレッションの入力感度を設定します。
ATTACK	0～15	コンプレッションのかかる速さを調節します。
LEVEL	1～8	モジュールの出力レベルを設定します。
THRSHOLD	0～15	リミッターのかかり始める感度を設定します。
RELEASE	0～15	信号入力レベルがスレッショルド以下になって圧縮を終了するまでの長さを設定します。

ISOLATOR MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してミックス量を設定できるエフェクトです。				

ISOLATOR MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50～16000	Lo/Mid の帯域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50～16000	Mid/Hi の帯域を分ける周波数を設定します。
MIX_HIGH	OFF, −24～6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, −24～6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, −24～6	低域のミックス音量を設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

MODULATION/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	サウンドに強烈なクセとウネリを加えるエフェクトです。		
PHASER	RATE	COLOR	--
	サウンドにシュワシュワした揺らぎを与えるエフェクトです。		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	音量を周期的に変化させるエフェクトです。		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	原音のピッチを変化させるエフェクトです。		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	金属的なサウンドを作り出すエフェクトです。		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	ディレイタイムを100mSecまでを1mSec単位で設定できるダブリングエフェクトです。		

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
DEPTH	0〜10	効果の深さを設定します。
RATE	1〜30	効果の速さを設定します。
MIX	0〜30	エフェクトのミックス量を調節します。
FB	TYPE = FLANGER : −10〜10	フィードバック量を調節します。
COLOR	1〜4	フェイズ音色のタイプを変更します。
CLIP	0〜10	効果を強調します。
SHIFT	−12.0〜24.0	ピッチシフターの変化幅を設定します。
TONE	0〜10	音質を調節します。
BALANCE	0〜30	原音とエフェクト音のバランスを調節します。
TIME	1〜100	ディレイタイムを設定します。

■ MASTERING ALGORITHM

3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7	PARAMETER 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	3つの周波数帯域に分割してそれぞれにコンプレッサーとミックス量を設定できるエフェクトです。							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	音質を意図的にローファイ化するエフェクトです。							

3BAND COMP/Lo-Fi MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
XOVER_Lo	50〜16000	Lo/Mid の帯域を分ける周波数を設定します。
XOVER_Hi	50〜16000	Mid/Hi の帯域を分ける周波数を設定します。
SNS_HIGH	0〜15	高域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
SENS_MID	0〜15	中域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
SENS_LOW	0〜15	低域にかかるコンプレッサーのセンスを設定します。
MIX_HIGH	OFF, −24〜6	高域のミックス音量を設定します。
MIX_MID	OFF, −24〜6	中域のミックス音量を設定します。
MIX_LOW	OFF, −24〜6	低域のミックス音量を設定します。
CHARA	0〜10	フィルターのキャラクターを設定します。
COLOR	1〜10	カラーを設定します。
DIST	0〜10	歪み具合を設定します。
TONE	0〜10	音質を調節します。
EFX LVL	0〜30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0〜30	原音のミックス量を調節します。

NORMALIZE MODULE

TYPE	PARAMETER 1
NORMLZR	GAIN
	コンプモジュールの入力レベルを設定できるモジュールです。

NORMALIZE MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
GAIN	−12〜12	レベルを設定します。

EQ MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	3バンドのイコライザーです。			

*パラメーターの説明についてはGUITAR/BASSアルゴリズムをご参照ください。

ZNR MODULE

TYPE	PARAMETER 1
ZNR	THRSHOLD
	無演奏時のノイズを抑えるズーム独自のノイズリダクションです。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

VOL PDL MODULE

TYPE	PARAMETER 1
VOL PDL	MIN VOL
	エクスプレッションペダルを使用して音量を変えることができます。

*パラメーターの説明についてはDUALアルゴリズムをご参照ください。

DIMENSION/RESONANCE MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6	PARAMETER 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	空間的な音の広がりが得られるエフェクトです。						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	LFO付きのレゾナンスフィルターです。						

MODULATION/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
RISE_1	0~30	ステレオ成分の強調具合を設定します。
RISE_2	0~30	モノラル成分も含んだ広がりを設定します。
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
FreqOFST	1~30	LFOのオフセットを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
TYPE	HPF /LPF /bPF	フィルターのタイプを設定します
RESO	1~30	効果にクセを付けます。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
DRY LVL	0~30	原音のミックス量を調節します。

センドリターン エフェクト

CHORUS/DELAY MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	クリアーなサウンドとすばらしい広がり感が得られるステレオコーラスです。				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	最大1000mSecのディレイエフェクトです。				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	最大100mSecのダブリングエフェクトです。				

CHORUS/DELAY MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
LFO TYPE	Mn /St	LFOの位相をMn(モノラル)/St(ステレオ)から選択します。
DEPTH	0~10	効果の深さを設定します。
RATE	1~30	効果の速さを設定します。
PRE DLY	1~30	プリディレイタイムを設定します。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。
TIME	TYPE=DELAY:1~1000 TYPE=DOUBLE:1~100	ディレイタイムを設定します。(TIME=設定値 x 1msec)
FB	0~10	フィードバック量を調節します。
DAMP	0~10	ディレイ音の高域の減衰量を設定します。
REV_SEND	0~30	ディレイ音をリバーブに送る量を設定します。
TONE	0~10	音質を調整します。

REVERB MODULE

TYPE	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	PARAMETER 4	PARAMETER 5	PARAMETER 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	コンサートホール風の残響音が得られるリバーブエフェクトです。					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	室内の残響音をシミュレートするリバーブエフェクトです。					

REVERB MODULE パラメーター説明

パラメーター名	設定範囲	パラメーター説明
PRE DLY	1~100	プリディレイタイムを設定します。
REV TIME	1~30	リバーブタイムを設定します。
EQ_HIGH	−12~6	リバーブ音の高域の音量を設定します。
EQ_LOW	−12~6	リバーブ音の低域の音量を設定します。
E/R MIX	0~30	初期反射の音量を設定します。
EFX LVL	0~30	エフェクト音のミックス量を調節します。

エフェクトパッチリスト

■ DUAL ALGORITHM

No.	パッチ名	コメント	タイプ
0	Vo/Vo 1	デュエット向けのパッチ	Mic & Mic
1	Vo/Vo 2	メイン・ヴォーカルに対するコーラス用のパッチ	
2	Vo/Vo 3	ハーモニーに適したパッチ	
3	AG/Vo 1	ストリート風のテイストを持たすパッチ	
4	AG/Vo 2	AG/Vo 1とはヴォーカルのテイスト感が異なるパッチ	
5	AG/Vo 3	エフェクトをかけて、声質を積極的に変化させるパッチ	
6	ShortDLY	ダブリングを効果的に活用したショートディレイサウンド	
7	FatDrum	アンビエンス感を持ち、中音域を膨らませたサウンド	
8	BothTone	(1)男性(2)女性用にチューニングされたコンデンサー風サウンド	
9	Condnser	軽めのテイストにアレンジされた、コンデンサーマイクシミュレーション	
10	Bs/Vo 1	ロックンロール向きのパンチを効かせた、ヴォーカルとベース用	G/B & Mic
11	Bs/Vo 2	ヘビーロック系のヴォーカル&ベースに最適	
12	Bs/Vo 3	ヴォーカル:音抜けと歯切れ感、ベース:輪郭を出したスラップサウンド	
13	Bs/Vo 4	全体的にシェイプアップされたクリアーなサウンド	
14	Bs/Vo 5	贅肉を落としスッキリと軽いサウンドにする	
15	RockRoll	ロックンロール向きのパンチを効かせたヴォーカルとギター用	
16	HeavyRK	ヘビーロック系のヴォーカル&ギターに最適	
17	FunkFlsh	エッジを出して、音抜けと歯切れの良さを強調する	
18	ShapeUp	シェイプアップされたクリアーなサウンド	
19	LightCLR	スッキリとした軽いテイストが特徴のサウンド	
20	BluesRK	ロック〜ブルース系のレコーディングに適したパッチ	Gtr & Bass
21	USA-Hard	LA系のハードロック・サウンドに適したサウンドで、ベースはピック弾きがお勧め	
22	Metal	メタル系サウンドのレコーディングに適したパッチ	
23	Mixture	粒立ちの良いベースとクランチを活かしたギター用パッチで、ミクスチャー系ロックに最適	
24	80'sFunk	ファンク系のサウンドをクリエイトするパッチで、スラップサウンドは80年代をシミュレート	
25	Bossa	フルアコ&ウッドベースを組み合わせたオールドテイスト溢れるジャズ系サウンド	
26	Jazz	コンプ感があるフルアコサウンドとクリアーなウッドベースサウンドをクリエイト	
27	Folk	ストローク奏法に合うサウンドとジャズベースサウンドをクリエイト	
28	ModnFunk	硬めのカッティングギターとクリアなスラップベース・・・モダーンなファンクに最適	
29	Country	アルペジオをハッキリした音にし、プレシジョンベースサウンドをクリエイト	
30 ≀ 49	EMPTY		

■ GUITAR/BASS ALGORITHM

No.	パッチ名	コメント
0	Standard	録音に適したシェイプアップされた基本音色
1	MRS-Drv	ふくよかな歪み+リッチな残響のサウンド
2	RCT-BG	"整流器"というシリーズ名をもつアメリカ製のハイゲインアンプサウンド
3	CrnchCmp	クランチ・サウンドを隠し味的なコンプでチューニングしたサウンド
4	9002Lead	これぞ元祖9002サウンド
5	F-Tweed	アメリカ製の小型のビンテージチューブアンプサウンド
6	J-Chorus	JCクリーンサウンド
7	Phaser	ビンテージフェイズエフェクトを再現したクリーンサウンド
8	BlackPnl	ヘビーメタル向きのアメリカ製スタックアンプ"5100系"サウンド
9	MatchCru	モダンなクラスAアンプのクランチサウンド
10	DryComp	ダブリングをかくし味にしたライン直のクリーンサウンド
11	RiffCLN	ギターによる音色の違いが出る、Rock'nRollリフ〜カッティングサウンド
12	WideCLN	クランチ感がある、ワイドなクリーンサウンド
13	PunchCLN	アンプを通した空気感のある、ノーマルだがパンチの効いたサウンド
14	Sticky	粘り気のあるクランチサウンド
15	HardPick	幅広い用途のハードなクランチサウンド
16	RockDrv	ストレートなロック系ドライヴサウンド
17	Duplex	二重にダブらせたように聞こえるリードギターサウンド
18	MadBass	高音弦のコード弾きやリードに最適な歪みベースサウンド
19	Straight	ジャンルを問わず使いやすいストレートなリードサウンド
20	Arpeggio	アルペジオ向けクリーンサウンド

No.	パッチ名	コメント
21	JetSound	汎用性の高いジェットサウンド
22	Combo-BG	キメの細かいオーバードライブとロングサスティーンが特徴のサウンド
23	FDR-Twin	アメリカ製のビンテージチューブドライブチャンネルサウンド
24	Beatle	クラスA方式のマージービートサウンド
25	CleanCH	アメリカ製のビンテージチューブクリーンチャンネルサウンド
26	WildFuzz	ビンテージファズボックスサウンド
27	JB.Style	Gt&Bsのユニゾンリフには欠かせないオクターバー
28	Pitch-5	単音を弾いてもパワーコードになる
29	BRT-Drv	イギリス製スタックアンプ"900系"の王道サウンド
30	Soldan	シングルコイルのハーフトーンにベストマッチのハイゲインアンプサウンド
31	MatchDrv	モダンなクラスAアンプのドライブサウンド
32	Snake	しっかりとしたボトムを持つヘビーメタルサウンド
33	Crunch	"800系"クランチサウンドとディレイのアンサンブル
34	Ballad	温かみのあるリードサウンド
35	Metal-X	隠しエフェクトによる倍音効果がGOODなメタルサウンド
36	DP-Drv	70年代ハードロックサウンド
37	WetDrive	シンプルでウエット感のあるオーバードライブサウンド
38	Mellow	甘いトーンを持った、リード向きのサウンド
39	MultiDst	バッキング〜メロディー向きの太くしっかりしたマルチサウンド
40	Bright	音ヌケの良いサウンド
41	Melody	エフェクティヴな味付けを施したメロディー向けのサウンド
42	V-Blues	ヴィンテージブルースサウンド
43	BlueFngr	ブルージィなサウンドを持っていて指弾きに適している
44	StrmBeat	ストロークバッキング向きのベーシックなサウンド
45	CompCln	ナチュラルなコンプサウンド
46	JazzTone	ジャズ向きのクリーンサウンド
47	Funky	ファンキーカッティング向きサウンド
48	FDR-Cln	アメリカ製のビンテージチューブクリーンサウンド
49	Rockbily	ショートディレイを活かしたロカビリーサウンド
50	NYFusion	ライン録音向きのクリーンサウンド
51	Wet-Rhy	バラードに適したカッティングサウンド
52	LA-Std	LAスタジオ系ビッグコーラスサウンド
53	50sRNB	トレモロを使用したリズム&ブルース向きサウンド
54	DeepFLG	フランジングクリーンサウンド
55	HDR-Drv	WETなニューハードロックサウンド
56	12-Clean	オクタープピッチの効いたアルペジオクリーンサウンド
57	Cry-Lead	ズームオリジナルのクライサウンド
58	ZakWah	オートワウを使用したリードサウンド
59	TheRing	録音用の効果音として使えるリングモジュレーター
60	BS-Pick	タイトなピック弾き用サウンド
61	BS-Od	レトロな歪み感のロックサウンド
62	BS-Drv	ハードな歪みベースサウンド
63	BS-Fingr	万人向けお助けフィンガー奏法用サウンド
64	BS-Slap	メリハリのあるスラップサウンド
65	BS-Comp	ピッキングの強弱によるアタック感が気持ちよいサウンド
66	BS-Edge	エッジの効いた音ヌケが良いサウンド
67	BS-Solo	コーラスを活かしたメロディー向けサウンド
68	BS-Octve	アンサンブルで活躍する、オクターブ上をミックスしたサウンド
69	BS-Wah	オートワウを使ったファンキーベース
70	AG-Fingr	フィンガー奏法向きサウンド
71	AG-Cho	ストローク、アルペジオからソロまで対応するエレアコ用コーラスサウンド
72	AG-12	12弦風サウンドをシミュレーション
73	AG-Flang	アコギ用にチューニングしたフランジングサウンド
74	AcoSIM 1	クセの少ないアコースティックギターをシミュレートしたサウンド
75	AcoSIM 2	コーラス効果が美しい、アコースティックシミュレーション
76	AcoSIM 3	デチューンによる揺れのないきらびやかなサウンド
77	BsSIM 1	タイトなピックベースをシミュレート
78	BsSIM 2	メロディラインに有効なコーラスベースシミュレート
79	BsSIM 3	オートワウベースのシミュレーション
80 〜 99	EMPTY	

■ MIC ALGORITHM

No.	パッチ名	コメント
0	Vo-Stnd	スタンダートなボーカルエフェクト
1	Vo-Rock	ロックボーカルエフェクト
2	Vo-Balld	デチューンコーラスで厚みを出したバラードボーカルエフェクト
3	Vo-Echo	ボーカル用エコーエフェクト
4	Vo-PreC1	コンデンサー:滑らかで聞きやすいサウンド
5	Vo-PreC2	コンデンサー:声に厚みを付加する強調したダブリング
6	Vo-PreD1	ダイナミック:音の輪郭をハッキリさせるエフェクト
7	Vo-PreD2	ダイナミック:ファットさとウエット感を兼ね添えたサウンド
8	Vo-Robot	SFムービー風ロボットボイス
9	AG-Live	ギター以外にも幅広く使える、ライブ感のあるマイク録り用サウンド
10	AG-Brght	ブライトで音抜けの良いマイク録り用サウンド
11	AG-Solo	ゴージャスなソロ用サウンド
12	AG-Edge	録音時に使用できるアコギ用パッチ（エッジを出す）
13	AG-Strum	録音時に使用できるアコギ用パッチ（ストロークに最適）
14	ForWind	中域にクセを持たせ存在感を出したサウンド
15	ForBrass	全体的にキレの良いショートディレイを演出する
16	ForPiano	厚みを持たせ、輪郭を出したサウンド
17	AG-Mix 1	ミックス・ダウンに有効なシェイプアップ・サウンド（ストローク）
18	AG-Mix 2	ミックス・ダウンに有効なシェイプアップ・サウンド（アルペジオ）
19	SweeperX	ワンショット系のパーカッションに鋭い音色のスウィープ感を加えるエフェクト
20	FXgroove	生ドラムをエフェクト加工したリズムマシン的な音色に変化させる
21	Lo&Hi	高域と低域をブーストし、中域をカットしたドンシャリドラムサウンド
22	Lo-Boost	ドラム用にチューンされた、低域を補強したサウンド
23	FanFan	扇風機に向かってしゃべった時のようなサウンドをシミュレート
24	Alien	宇宙生命体をイメージしたヴォーカル用エフェクト
25	TapeComp	アナログマルチに録ったような雰囲気を持ったパッチ
26	Duet??	女性Voの場合は子供と、男性Voの場合は女性とデュエットする雰囲気が出る
27	Active	アタック感を強調したパッチ
28	Psyche	サイケ時代を思わせるヴォーカル用ギミックエフェクト
29	DeepDLY	シャウトや音をカットした時にSE的に使えるヴォーカル用ディレイ
30 〜 49	EMPTY	

■ LINE ALGORITHM

No.	パッチ名	コメント
0	Syn-Lead	シンセの単音リード用エフェクト
1	OrganPha	シンセ／オルガン用フェイザーエフェクト
2	OrgaRock	ロックオルガン用のブーミーな歪みサウンド
3	EP-Chor	美しい響きとコーラスのエレピ系に効果的なエフェクト
4	ClavFlg	クラビネット系用のワウが効いた音色
5	Concert	ピアノ用のコンサート・ホール効果
6	Honkey	ホンキートンクピアノのシミュレーション
7	PowerBD	バスドラムにパワーを持たせるエフェクト
8	DrumFlng	ドラム用のオーソドックスなフランジャー
9	LiveDrum	野外ライヴのダブリングをシミュレート
10	JetDrum	16ビートのハイハットに効果的なフェイザーサウンド
11	AsianKit	スタンダードキットがアジアンキットになる
12	BassBost	低音域を持ち上げるブーストパッチ
13	Mono->St	モノラルソースに広がりを持たせる効果
14	AM Radio	AMラジオのシミュレーション
15	WideDrms	内蔵のドラムトラックに効果的なワイドステレオエフェクト
16	DanceDrm	低域をブーストして音圧感を増すダンスリズム用エフェクト
17	Octaver	1オクターブ下の音を追加するSFX系エフェクト
18	Percushn	パーカッションサウンドにエアー感、プレゼンス、ステレオ感をあたえる
19	MoreTone	中音域を持ち上げて歪んだギターサウンドのボディを強調
20	SnrSmack	内蔵ドラムサウンドにプレゼンスを与え、スネアのスナッピー感を強調
21	Shudder!	テクノ系トラックにうってつけのスライスサウンド
22	SwpPhase	強力なレゾナンス効果のフェイザーエフェクト
23	DirtyBiz	リングモジュレーターを使用してローファイな歪みを与えるエフェクト

No.	パッチ名	コメント
24	Doubler	ボーカルトラックにも効果的なダブリングエフェクト
25	SFXlab	シンセサイザーの音をSFX音色に変える
26	SynLead2	シンセリードに最適な往年のジェットサウンドをイメージ
27	Tekepiko	シーケンスフレーズとギターミュート（シングルノート）系フレーズ用
28	Soliner	アナログストリングスアンサンブルのシミュレーション
29	HevyDrum	ハードロック向きのドラムの音色
30 ≀ 49	EMPTY	

■ MASTERING ALGORITHM

No.	パッチ名	コメント
0	PlusAlfa	迫力を増すマスタリング
1	All-Pops	ごく一般的なマスタリング
2	StWide	レンジの広いマスタリング
3	DiscoMst	クラブ・サウンド向けマスタリング
4	Boost	Hi-Fiな仕上がりのミックスダウンエフェクト
5	Power	パワフルな太い低域のミックス用
6	Live	トータルミックスにライブ感をプラス
7	WarmMst	全体的に暖かなフィーリングを与えるマスタリング
8	TightUp	全体的に硬質的なマスタリング
9	1930Mst	1930年代風サウンドにマスタリング
10	LoFi Mst	Lo-Fiなマスタリング用
11	BGM	BGM風にマスタリング
12	RockShow	ロックスタイルのミックスにライブ感を与えるマスタリング
13	Exciter	中域以上に軽い歪み系ローファイ効果を与えるマスタリング
14	Clarify	どんなミックスにも使えるハイエンドの帯域を伸ばすマスタリング
15	VocalMax	バックに埋もれたボーカルを引き立てるマスタリング
16	RaveRez	強力なフィルター効果をスイープさせる特殊効果が得られる
17	FullComp	フルレンジに対しコンプレッションをかける強めの圧縮サウンド
18	ClearPWR	中域を強調し、全体的な音圧感とクリアーさを兼ね備えたパワーチューニング
19	ClearDMS	サウンド全体にメリハリと広がりを持たせるチューニング
20 ≀ 30	EMPTY	

■ CHORUS/DELAY

No.	パッチ名	コメント
0	Vocal	ヴォーカルに色を添えるのに効果的なコーラス
1	GtChorus	ギターの音に物足りなさを感じたときに有効なコーラスエフェクト
2	Doubling	汎用性の高いダブリングエフェクト
3	Echo	ギターからボーカルまで、ハデに演出するアナログ風ディレイ
4	Delay375	平均的に使用されるテンポ120に合うディレイ
5	LongDLY	バラード等に最適なロングディレイ
6	FastCho	サウンドに厚みを出すのに効果的な、レイトの速いコーラス
7	DeepCho	応用性の高い深い効果のコーラス
8	ShortDLY	汎用性の高いショートディレイ
9	DeepDBL	深い効果のダブリングエフェクト
10	SoloLead	ギターソロやシンセリードのソロに最適で、速弾きでもフレーズがしっかり聞こえる
11	WarmyDly	深くかけても邪魔にならないアナログディレイ風サウンドをシミュレート
12	EnhanCho	ダブリングの位相ズレを利用したエンハンス効果
13	Detune	デジタルエレピやシンセの倍音を多く含んだ音に最適
14	Natural	変調感があまりなくギターやピアノのバッキングに適したコーラス
15 ≀ 19	EMPTY	

■ REVERB

No.	パッチ名	コメント
0	TightHal	硬めの音質を持つホールリバーブ
1	BrgtRoom	硬めの音質を持つルームリバーブ
2	SoftHall	柔らかめの音質のホールリバーブ
3	LargeHal	大ホールの残響をシミュレート
4	SmallHal	小ホールの残響をシミュレート
5	LiveHous	ライヴハウス系のリバーブシミュレーション
6	TrStudio	リハーサルスタジオの残響をシミュレート
7	DarkRoom	柔らかめの音質のルーム･リバーブ
8	VcxRev	ヴォーカルを引き立たせるようチューニングされたリバーブ
9	Tunnel	トンネルでの響きをシミュレート
10	BigRoom	体育館程度の大きさの部屋鳴りをシミュレートしたリバーブ
11	PowerSt.	ゲートリバーブ風のリバーブ
12	BritHall	明るい残響感を持ったコンサートホールのシミュレーション
13	BudoKan	武道館の響きをシミュレートしたリバーブ
14	Ballade	スローテンポのバラード向き
15 ≀ 19	EMPTY	

パターンリスト

No.	パターン名
000	08BEAT01
001	08BEAT02
002	08BEAT03
003	08BEAT04
004	08BEAT05
005	08BEAT06
006	08BEAT07
007	08BEAT08
008	08BEAT09
009	08BEAT10
010	08BEAT11
011	08BEAT12
012	16BEAT01
013	16BEAT02
014	16BEAT03
015	16BEAT04
016	16BEAT05
017	16BEAT06
018	16BEAT07
019	16BEAT08
020	16FUS 01
021	16FUS 02
022	04JAZZ01
023	04JAZZ02
024	04JAZZ03
025	04JAZZ04
026	BOSSA
027	COUNTRY
028	68BLUS
029	DANCE
030	ROCK01
031	ROCK02
032	ROCK03
033	ROCK04
034	ROCK05
035	ROCK06
036	ROCK07
037	ROCK08
038	ROCK09
039	ROCK10
040	ROCK11
041	ROCK12
042	ROCK13
043	ROCK14
044	ROCK15
045	ROCK16
046	ROCK17
047	ROCK18
048	ROCK19
049	ROCK20

No.	パターン名
050	ROCK21
051	ROCK22
052	ROCK23
053	ROCK24
054	ROCK25
055	ROCK26
056	ROCK27
057	ROCK28T
058	ROCK29
059	ROCK30
060	ROCK31
061	ROCK32
062	ROCK33
063	HROCK 01
064	HROCK 02
065	HROCK 03
066	HROCK 04
067	HROCK 05
068	HROCK 06
069	HROCK 07
070	HROCK 08
071	HROCK 09
072	METAL 01
073	METAL 02
074	METAL 03
075	METAL 04
076	METAL 05
077	METAL 06
078	THRASH01
079	THRASH02
080	PUNK 01
081	PUNK 02
082	PUNK 03
083	PUNK 04
084	FUSION01
085	FUSION02
086	FUSION03
087	FUSION04
088	FUSION05
089	FUSION06
090	FUSION07
091	FUSION08
092	FUSION09
093	FUSION10
094	FUSION11
095	FUSION12
096	FUSION13
097	FUSION14
098	FUSION15
099	INDUST01

No.	パターン名
100	INDUST02
101	POP 01
102	POP 02
103	POP 03
104	POP 04
105	POP 05
106	POP 06
107	POP 07
108	POP 08
109	POP 09
110	POP 10
111	POP 11
112	POP 12T
113	POP 13
114	POP 14
115	POP 15
116	POP 16
117	R'nB 01
118	R'nB 02
119	R'nB 03
120	R'nB 04
121	R'nB 05
122	R'nB 06
123	R'nB 07
124	R'nB 08
125	R'nB 09
126	R'nB 10
127	R'nB 11
128	R'nB 12
129	FUNK 01
130	FUNK 02
131	FUNK 03
132	FUNK 04
133	FUNK 05
134	FUNK 06
135	FUNK 07
136	FUNK 08
137	FUNK 09
138	FUNK 10
139	FUNK 11
140	FUNK 12
141	FUNK 13
142	FUNK 14
143	FUNK 15
144	FUNK 16
145	16BEAT09
146	16BEAT10
147	16BEAT11
148	HIP 01
149	HIP 02

No.	パターン名
150	HIP 03
151	HIP 04
152	HIP 05
153	HIP 06
154	HIP 07
155	HIP 08
156	HIP 09
157	HIP 10
158	HIP 11
159	HIP 12
160	HIP 13
161	HIP 14
162	HIP 15
163	HIP 16
164	HIP 17
165	HIP 18
166	HIP 19
167	HIP 20
168	HIP 21
169	HIP 22
170	HIP 23
171	HIP 24
172	HIP 25
173	HIP 26
174	HIP 27
175	HIP 28
176	HIP 29
177	DANCE 01
178	DANCE 02
179	DANCE 03
180	DANCE 04
181	DANCE 05
182	DANCE 06
183	DANCE 07
184	DANCE 08
185	HOUSE 01
186	HOUSE 02
187	HOUSE 03
188	HOUSE 04
189	HOUSE 05
190	HOUSE 06
191	TECHNO01
192	TECHNO02
193	TECHNO03
194	TECHNO04
195	TECHNO05
196	TECHNO06
197	TECHNO07
198	TECHNO08
199	TECHNO09

No.	パターン名
200	TECHNO10
201	TECHNO11
202	D'nB 01
203	D'nB 02
204	D'nB 03
205	D'nB 04
206	D'nB 05
207	D'nB 06
208	TRIP 01
209	TRIP 02
210	TRIP 03
211	AMB 01
212	AMB 02
213	AMB 03
214	AMB 04
215	AMB 05
216	AMB 06
217	BALD 01
218	BALD 02
219	BALD 03
220	BALD 04
221	BALD 05
222	BALD 06
223	BALD 07
224	BALD 08
225	BALD 09
226	BALD 10
227	BALD 11T
228	BALD 12
229	BALD 13
230	BLUES 01
231	BLUES 02
232	BLUES 03
233	BLUES 04
234	BLUES 05
235	BLUES 06
236	BLUES 07
237	BLUES 08
238	COUNTR01
239	COUNTR02
240	COUNTR03
241	COUNTR04
242	COUNTR05
243	COUNTR06
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P

No.	パターン名
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06

No.	パターン名
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2
352	FUNK F1

No.	パターン名
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

ドラムキット／ベースプログラムリスト

■ Drum Kit List

キット番号=MIDI program change number

No.	Display	Kit name
0	LiveRock	Live Rock
1	Studio	Studio
2	Standard	Standard
3	FunkTrap	Funk Trap
4	EpicRock	Epic Rock
5	Ballad	Ballad
6	Modern	Modern
7	HipHop	Rap/HipHop
8	Techno	Techno Beat
9	General	General Drum
10	Live 1	Live Rock variation 1
11	Live 2	Live Rock variation 2
12	Live 3	Live Rock variation 3
13	Studio 1	Studio variation 1
14	Studio 2	Studio variation 2
15	Studio 3	Studio variation 3
16	Standrd1	Standard variation 1
17	Standrd2	Standard variation 2
18	Standrd3	Standard variation 3
19	Funk 1	Funk Trap variation 1
20	Funk 2	Funk Trap variation 2
21	Funk 3	Funk Trap variation 3
22	Epic 1	Epic Rock variation 1
23	Epic 2	Epic Rock variation 2
24	Ballad 1	Ballad variation 1
25	Ballad 2	Ballad variation 2
26	Modern 1	Modern variation 1
27	Modern 2	Modern variation 2
28	HipHop 1	Rap/HipHop variation 1
29	HipHop 2	Rap/HipHop variation 2
30	HipHop 3	Rap/HipHop variation 3
31	Techno 1	Techno Beat variation 1
32	Techno 2	Techno Beat variation 2
33	Techno 3	Techno Beat variation 3
34	GS Room	General Drum Room
35	GS Power	General Drum Power
36	GS Elect	General Drum Electronic
37	GS 808	General Drum Analog
38	GS Brush	General Drum Brush
39	Latin	Latin Special
40	Percuss	Percussions
41	M-Live	Live Rock Mastering
42	M-Studio	Studio Mastering
43	M-Funk	Funk Trap Mastering
44	M-Epic	Epic Rock Mastering
45	M-Ballad	Ballad Mastering
46	M-Modern	Modern Mastering
47	Benddown	Power-benddown
48	SFX 1	Special Effect Sounds 1
49	SFX 2	Special Effect Sounds 2
50 ≀ 126	default	default

ドラムキット番号34 - 38はGM/GS音色配列使用時の推奨キットです。
必要に応じてキットを並べ替えてください。

■ Bass Program List

プログラム番号=MIDI program change number

No.	Display	Program name
0	LiveBass	Live Bass
1	StudioBS	Studio Bass
2	EpicBass	Epic Bass
3	FunkBass	Funk Bass
4	BalladBS	Ballad Bass
5	AcostcBS	Acoustic Bass
6	ModernBS	Modern Bass
7	Synth BS	Synth Bass
8	Techno B	Techno Bass
9	BigBtmBS	Big Bottom Bass
10	SubSlpBS	SubSlap Bass
11	DigiAcBS	Digital Acoustic
12	BSHrmnic	Bass Harmonics
13	No Frets	No Frets
14	Aco Jazz	Acoustic Jazz
15	DigiPick	Digital Pick
16	TechAnlg	Techno Analog
17	AnaTouch	Analog Touch
18	Lo Sine	Lo Sine
19	HrmnicBS	Harmonics Bass
20	Saw Wave	Saw Wave
21	Square	Square Wave
22	Hi Sine	Hi Sine
23	Drive BS	Drive Bass
24	FuzzBass	Fuzz Bass
25	FZ Drive	Fuzz Drive Bass

ベーストラックがプログラムチェンジ32 - 39を受信すると、
GM/GS音色配列使用時の推奨プログラムを使用することができます

MIDI ノートナンバー対応表

PAD	Note number		
	BANK1	BANK1	BANK1
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

Note#	Instrument name	BANK1	BANK1	BANK1
27	High Q			
28	Slap			
29	Scratch Push			
30	Scratch Pull			
31	Sticks			
32	Square Click			
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Chinese Cymbal		PAD 7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8
71	Short Whistle			
72	Long Whistle			
73	Short Guiro			
74	Long Guiro			
75	Claves			

インストゥルメントリスト

No.	Display	Name
000	BDLive1	Live Kick 1
001	BDLive2	Live Kick 2
002	BDStdio1	Studio Booth Kick
003	BDStdio2	Small Booth Kick
004	BDStdio3	Middle Booth Kick
005	BDMute	Muted Kick
006	BDTight	Tight Shell Kick
007	BDHuge	Huge Kick
008	BDHard	Deep Hard beater Kick
009	BDAmbi	Ambient Kick
010	BDStage1	Stage Ambient Kick 1
011	BDStage2	Stage Ambient Kick 2
012	BDDry	Dry Kick
013	BDReso	Resonated Kick
014	BDDeep1	Deep Shell Kick
015	BDDeep2	Deep Muffed Kick
016	BDAnlg1	Analog Kick
017	BDAnlg2	Short Analog Kick
018	BDDgAna1	DIGI-ANA Kick
019	BDDgAna2	Long DIGI-ANA Kick
020	BDSynth	Synth Kick
021	BDBend	Velocity Bend Kick
100	SDLive1	Live Ambient 1
101	SDLive2	Live Ambient 2
102	SDAmbi	Booth Ambient
103	SDDry	Booth Dry
104	SDSnappy	Dry Snappy
105	SDDryHi	Dry High Tuned
106	SDHigh1	High Tuned 1
107	SDHigh2	High Tuned 2
108	SDHigh3	High Tuned 3
109	SDDeep1	Deep Body Ambient
110	SDDeep2	Deep Snappy
111	SDHiSnap	High Tensioned Snappy
112	SDMute	Tight Muted
113	SDReso	Resonated Tuning
114	SDGate	Tighten Gate
115	SDAnalgM	Mono Analog
116	SDAnalgS	Stereo Analog
117	SDDgAnaM	Mono DIGI-ANA
118	SDDgAnaS	Stereo DIGI-ANA
119	SDReverb1	Reverb Snare 1
120	SDReverb2	Reverb Snare 2
121	SDRoom	Room Snare
122	SDPower	Power Snare
123	SDElect	Electric Snare
124	SDBrush1	Brush Short
125	SDBrush2	Brush Long
126	SDBrush3	Brush Slap
127	SDBrushB	Bend Down
200	TMLive1	Live Tom 1

No.	Display	Name
201	TMLive2	Live Tom 2
202	TMLive3	Live Floor
203	TMStdio1	Studio Tom 1
204	TMStdio2	Studio Tom 2
205	TMStdio3	Studio Floor
206	TMDry1	Dry Tom 1
207	TMDry2	Dry Tom 2
208	TMDry3	Dry Floor
209	TMLoose1	Loose Tom 1
210	TMLoose2	Loose Tom 2
211	TMLoose3	Loose Floor
212	TMAmbi1	Ambient Tom 1
213	TMAmbi2	Ambient Tom 2
214	TMAmbi3	Ambient Floor
215	TMLow1	Low Tune Tom 1
216	TMLow2	Low Tune Tom 2
217	TMLow3	Low Tune Floor
218	TMHard1	Hard Hit Tom 1
219	TMHard2	Hard Hit Tom 2
220	TMHard3	Hard Hit Floor
221	TM808_1	808 Tom 1
222	TM808_2	808 Tom 2
223	TM808_3	808 Floor
224	TMGate1	Power Gate Tom 1
225	TMGate2	Power Gate Tom 2
226	TMGate3	Power Gate Floor
227	TMAco1	Acoustic Tom 1
228	TMAco2	Acoustic Tom 2
229	TMAco3	Acoustic Floor
230	TMRoom1	Room Tom 1
231	TMRoom2	Room Tom 2
232	TMRoom3	Room Floor
233	TMElect1	Electric Tom 1
234	TMElect2	Electric Tom 2
235	TMElect3	Electric Floor
236	TMBend1	Bend Down Tom 1
237	TMBend2	Bend Down Tom 2
238	TMBend3	Bend Down Floor
239	TMVerb1	TOMVERB
240	TMVerb2	FLOORVERB
241	TMSynth	Synth Drum Tom
300	CHHLive	Live Close-Hat
301	OHHLive	Live Open-Hat
302	CHHStdio	Studio Close-Hat
303	CHHClear	Clear Close-Hat
304	OHHClear	Clear Open-Hat
305	CHHAnalg	Analog Close-Hat
306	OHHAnalg	Analog Open-Hat
307	CHHDgAna	DIGI-ANA Close-Hat
308	OHHDgAna	DIGI-ANA Open-Hat
309	FHHAco1	Acoustic Foot-Hat

No.	Display	Name
310	FHHAco2	Acoustic Short Foot
311	FHHAnalg	Analog Foot-Hat
312	CHHBend	Bend Down Close-Hat
313	OHHBend	Bend Down Open-Hat
314	FHHBend	Bend Down Foot-Hat
400	CYMCrsh1	Crash 1
401	CYMCrsh2	Crash 2
402	CYMCrsh3	Analog Crash
403	CYMCrsh4	Thin Crash
404	CYMSpls1	Splash 1
405	CYMSpls2	Splash 2
406	CYMCrshB	Bend Down Crash
407	CYMChin1	China 1
408	CYMChin2	China 2
409	CYMRide1	Ride 1
410	CYMRide2	Ride 2
411	CYMRide3	Ride 3
412	CYMRideB	Bend Down Ride
413	CYMCup1	Cup
414	CYMCup2	Bend Down Cup
500	EXRim1	Live Rim
501	EXRim2	Live Long Rim
502	EXRim3	Dry Rim
503	EXRimB	Velocity Bend Down Rim
504	EXCwbel1	Cowbell 1
505	EXCwbel2	Analog Cowbell
506	EXCwbelB	Velocity Bend Down Cowbell
507	EXTmbrin	Live Tambourine
508	EXTmbriB	Velocity Bend Down Tambourine
509	EXClap1	Clap
510	EXClap2	Filtered Clap
511	EXClapB	Velocity Bend Down Clap
512	EXClv808	Analog Claves
513	EXSnp909	DIGI-ANA Snap
514	EXCkNoiz	Click Noise
600	High Q	High Q
601	Slap	Slap
602	Scratch1	Scratch Push
603	Scratch2	Scratch Pull
604	Sticks	Sticks
605	SquarClk	Square Click
606	MtrClick	Metronome Click
607	MtrBell	Metronome Bell
608	Tambrin	Tambourine
609	Vibslap	Vibraslap
610	HiBongo	High Bongo
611	LoBongo	Low Bongo
612	MtHiCong	Mute High Conga
613	HiConga1	Open High Conga 1
614	HiConga2	Open High Conga 2
615	LoConga	Low Conga

No.	Display	Name
616	HiTimbal	High Timbale
617	LoTimbal	Low Timbale
618	HiAgogo	High Agogo
619	LoAgogo	Low Agogo
620	Cabasa	Cabasa
621	Maracas	Maracas
622	Whistle1	Short High Whistle
623	Whistle2	Long Whistle
624	GuiroS	Short Guiro
625	GuiroL	Long Guiro
626	Clave	Claves
627	WoodBlkH	High Wood Block
628	WoodBlkL	Low Wood Block
629	Cuica Mt	Mute Cuica
630	Cuica Op	Open Cuica
631	MtTrangl	Mute Triangle
632	OpTrangl	Open Triangle
633	Shaker	Shaker
634	JingBell	Jingle Bell
635	BellTree	Bell Tree
636	Castanet	Castanets
637	MtSurdo	Mute Surdo
638	OpSurdo	Open Surdo
700	FiltSwep	Filter Swept Cymbal
701	Gamelan	Gamelan
702	BassSlid	Bass Slide
703	RevWet1	REV Wet 1
704	RevWet2	REV Wet 2
705	Bell	Bell
706	Odaiko	Odaiko
707	ChuDaiko	ChuDaiko
708	Oedo	Oedo
709	Temple	Chinese Temple
710	Mokugyo	Mokugyo
711	Clock	Huge Clock
712	UFO	UFO
713	DoorClos	Door Close
714	DoorOpen	Door Open
715	Kishimi	Kishimi
716	Sliding	Sliding
717	Engine	Engine Cell
718	Sonar	Sonar
719	Space	Space
720	Sequence	Sequence
721	Minor7	Minor7
722	Major7	Major7

フレーズリスト

			No.	NAME	COMMENTS
Rhythm	01 Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop1
			2	Ry-01-1B	Drum loop2
			3	Ry-01-1C	Drum Fill1
			4	Ry-01-1D	Drum variation1
			5	Ry-01-1E	Drum Fill2
			6	Ry-01-1F	Drum variation2
			7	Ry-01-1G	Drum end
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro
			9	Ry-01-2B	Drum loop1
			10	Ry-01-2C	Drum loop2
			11	Ry-01-2D	Drum break
			12	Ry-01-2E	Drum variation1
			13	Ry-01-2F	Drum Fill
			14	Ry-01-2G	Drum variation2
	02 Beats Variation		15	Ry-02-1A	Drum loop1
			16	Ry-02-1B	Drum loop2
	03 Breakbeats		17	Ry-03-1A	Drum loop1
			18	Ry-03-1B	Drum loop2
			19	Ry-03-1C	Drum loop3
			20	Ry-03-1D	Drum loop4
			21	Ry-03-1E	Drum loop5
	04 Latin Loops	1	22	Ry-04-1A	Percussion loop1
			23	Ry-04-1B	Percussion loop2
			24	Ry-04-1C	Percussion loop3
			25	Ry-04-1D	Percussion loop4
		2	26	Ry-04-2A	Percussion loop1
			27	Ry-04-2B	Percussion loop2
			28	Ry-04-2C	Percussion loop3
			29	Ry-04-2D	Percussion loop4
		3	30	Ry-04-3A	Percussion loop1
			31	Ry-04-3B	Percussion loop2
	05 Indian Loops		32	Ry-05-1A	Asian Percussion loop1-1
			33	Ry-05-1B	Asian Percussion loop1-2
			34	Ry-05-1C	Asian Percussion loop1-3
			35	Ry-05-1D	Asian Percussion loop2
			36	Ry-05-1E	Asian Percussion loop3
Songs	01 Hardcore Loop	1	37	Sg-01-1A	Industrial Drum loop
			38	Sg-01-1B	Industrial Break
			39	Sg-01-1C	Industrial G&B Break
			40	Sg-01-1D	Industrial Guitar
		2	41	Sg-01-2A	BigBeat Drum loop
			42	Sg-01-2B	BigBeat Bass loop
			43	Sg-01-2C	BigBeat FX loop
	02 Kontrol Variations	1	44	Sg-02-1A	Hiphop Track1-1
			45	Sg-02-1B	Hiphop Track1-2
		2	46	Sg-02-2A	Hiphop Track2-1
			47	Sg-02-2B	Hiphop Track2-2
	03 Drum Bass Loops	1	48	Sg-03-1A	Drum loop
			49	Sg-03-1B	Bass loop
	04 Reggae Variations	1	50	Sg-04-1A	Dub Drum loop
			51	Sg-04-1B	Dub Bass loop
			52	Sg-04-1C	Dub Guitar loop
		2	53	Sg-04-2A	Dub Drum loop
			54	Sg-04-2B	Dub Bass loop
			55	Sg-04-2C	Dub Guitar Solo loop

		No.	NAME	COMMENTS
Bass	**01 in A**	56	EB-01-1A	Old Funk loop1
		57	EB-01-1B	Old Funk loop2
	02 in B	58	EB-02-1A	Old School Bass loop1
		59	EB-02-1B	Old School Bass loop2
	03 in C	60	EB-03-1A	Old House Bass loop
		61	EB-03-1B	Pops Bass loop
	03 in D	62	EB-04-1A	Funk Bass loop1
		63	EB-04-1B	Funk Bass loop2
	05 in E	64	EB-05-1A	Dark Bass loop1-1
		65	EB-05-1B	Dark Bass loop1-2
	06 in G	66	EB-06-1A	Funk Bass loop1-1
		67	EB-06-1B	Funk Bass loop1-2
Guitar		68	Gt-01-1A	Acoustic Guitar loop on Amaj
		69	Gt-01-1B	Acoustic Guitar loop on Amin
		70	Gt-01-1C	Erectric Guitar loop on Cmin
		71	Gt-01-1D	RockBilly Guitar loop on Amin
		72	Gt-01-1E	Funk Guitar loop on A7#9
		73	Gt-01-1F	Funk Guitar loop on Dmin9
		74	Gt-01-1G	Hard Rock Guitar loop on Bmin
		75	Gt-01-1H	Rock Guitar loop on Amin
Analog	**SynBass**	76	AG-01-1A	Analog Bass loop1
		77	AG-01-1B	SynBass loop1
		78	AG-01-1C	SynBass loop2
		79	AG-01-1D	SynBass loop3
		80	AG-01-1E	Analog Bass loop2
		81	AG-01-1F	Analog Bass loop3
		82	AG-01-1G	SynBass loop4
	SynRhythm	83	AG-02-1A	Synth loop1
		84	AG-02-1B	Synth loop2
		85	AG-02-1C	Synth loop3
		86	AG-02-1D	Synth loop4
		87	AG-02-1E	Synth loop5
		88	AG-02-1F	Synth loop6
	SynTextures	89	AG-03-1A	String & Synth loop
		90	AG-03-1B	String loop1
		91	AG-03-1C	String loop2
		92	AG-03-1D	String loop3
FX loops		93	FX-01-1A	Fx loop1
		94	FX-01-1B	Fx loop2
		95	FX-01-1C	Fx loop3
		96	FX-01-1D	Fx loop4

工場出荷時は、プロジェクト番号001にこれらのフレーズが入っています。

MRS-1266 のハードディスクの内容について

MRS-1266 内蔵ハードディスクには"MRS-USR"と"MRS-FAC" の2 つのパーティションが存在します。"MRS-FAC"にはハードディスクのメンテナンスに利用するファイルが格納されていますので、ファイル操作は行わないでください。

"MRS-USR"には次のようなファイルやフォルダが保存されています。

● PRJINITフォルダ

新規プロジェクトを作成したときに読み込まれる、リズムソング／リズムパターンやドラムキットなどのデータを格納するフォルダです。フォルダ内には次のファイルが含まれます。

PRJDATA.INI	プロジェクトのデータ
RHYTHM.SEQ	リズムパターンとリズムソングのデータ
DRUMKITS.ZDR	ドラムキットのデータ

● SYSフォルダ

システム関連のファイルを格納するフォルダです。

MAC_PRM.INI
最後に編集したプロジェクト番号のデータです。

● PROJxxxフォルダ

プロジェクトごとの各種データが格納されているフォルダです。フォルダ内には次のファイルが含まれます。

TRACKx_x.DAT	各トラック／ V テイクのオーディオデータ
PHRASExx.PH	フレーズのオーディオデータ（モノラルまたはステレオのLチャンネル）
PHRASExx.PHR	フレーズのオーディオデータ（ステレオのRチャンネル）
LOOPxx.TXT	フレーズループを作成するときに入力した数式データ
PRJDATA.INI	プロジェクトの各種設定データ
DRUMKITS.ZDR	ドラムキットのデータ
RHYTHM.SEQ	リズムソングとリズムパターンのデータ

● WAV_AIFFフォルダ

WAV/AIFFファイルを格納するフォルダです。内蔵ハードディスクからフレーズをインポートするときに利用します。
このフォルダを利用するには、オプションのUSB カード（UIB-01）を使って、コンピュータからWAV/AIFFファイルをコピーします。

● SOUNDS.ZSD

ドラムキット／ベースプログラムの音色データです。

● SYSTEM.ZEX

MRS-1266のシステムファイルです。

MRS-1044シリーズとの互換性について

MRS-1266 では、MRS-1044シリーズで作成したプロジェクトを、データの一部を除いて読み込むことができます。ただし、MRS-1266で作成したプロジェクトをMRS-1044シリーズで読み込むことはできません。

MIDI インプリメンテーション

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number (See NOTE 1) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
EnH	ll	hh	Pitch Bend Change hhll: pitch bend value

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)
1. Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

MIDI インプリメンテーションチャート

[HardDisk Recorder] Date : 19.Aug.,2002
Model MRS-1266 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x ******************	3 x	
Note Number	 True voice	12-75 ******************	12-75	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	 True #	o ******************	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Mes-sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

索引

記号／数字

(. . . . 72, 92
) 72, 92
+ 72, 92
× 72, 92
6TR REC モード 47

A

A-B リピート機能 51
ADJUST BAR 74
ADJUST BAR&LEN 74
ADJUST OFF 74
AIFF ファイル 65

B

BsPRG 90, 96
BsVOL 90, 96

C

CD-R/RW ディスク 129
　CD-R/RW ディスクからプロジェクトを読み込む . 144
　CD-R/RW ディスクにすべてのプロジェクトを保存する 143
　CD-R/RW ディスクに単体プロジェクトを保存する 142
　ファイナライズ処理 136
CD-R/RW ドライブ
　取り付け方法 17
CD-R/RW ドライブ関連のトラブル 163
CD-RW ディスク
　CD-RW ディスクを消去する 135
CD 作成 129
　アルバム単位で記録する 131
　オーディオ CD を再生する 133
　プロジェクト単位で記録する 130
CHORD 90, 96
Chromatc 103

D

DrKIT 90, 96
DrVOL 90, 96

E

EQ HIGH キー 34
EQ LOW キー 34
EQ を調節する 34
EV 90

F

FAST 方式 92

M

Major 103
MIDI 146
　コントロールチェンジ 146
　スタート／ストップ／コンティニュー 146, 149
　設定を変更する 147
　ソングポジションポインター 146, 149
　タイミングクロック 146, 148
　ドラム／ベースの MIDI チャンネル 148
　ノートオン／オフ 146
　プログラムチェンジ 146, 149
MIDI IN 端子 146
MIDI OUT 端子 146
MIDI インプリメンテーション 186
MIDI インプリメンテーションチャート 187
MIDI 関連のトラブル 162
MIDI チャンネル 148
Minor 103

N

NORMAL 135

P

PTN 90
Ptn 96

Q

QUICK 135

R

ROOT 90, 96

S

SCMS 155
SMF 146
　再生する 152
　出力先を選択する 151
　プロジェクトに SMF を取り込む 150
SMF プレーヤー 150
STEREO SUB OUT 端子 156

T

Tempo 90, 96
TimSig 90, 96

V

V テイク 10, 38
　V テイク同士を入れ替える 63
　V テイクを移動する 62
　V テイクをコピーする 62
　V テイクを消去する 62
　切り替える 38
　名前を付ける 38

W

WAV ファイル 65

あ

アウトポイント 41
アルゴリズム 29, 118
アルバム 129

い

移動
　V テイクを移動する 62
　指定範囲のデータを移動する 56

指定範囲のデータを消去移動する 57
インサートエフェクト 11, 117
信号の流れ 120
挿入先を変える....................... 119
挿入先を変更する 36
パッチ名を変える 123
パッチをエディットする 121
パッチを選ぶ 29, 36, 119
パッチを保存する 123
モニター信号のみにエフェクトをかける 124
インプットセクション 12
インプットミキサー 75
基本操作...............................76
センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する .78
入力信号をトラックに割り当てる 76
パン／バランスを調節する...................78
インプット／アウトプットセクション 14
インポイント 41

え

エフェクト............................. 117
他のプロジェクトからパッチを取り込む 128
エフェクト関連のトラブル 161
エフェクトセクション 11, 12
エフェクトタイプ／パラメーターリスト.......... 164
エフェクトパッチリスト..................... 172
エフェクトパラメーター..................... 125
エフェクトモジュール 118

お

オーディオ CD.......................... 133
アナログ再生 133
オーディオ CD を取り込む................. 137
デジタル再生 133
オーディオデータ......................... 129
オートパンチイン／アウト 41
オーバーダビング...........................32
オールイニシャライズ 158
音量を調節する 33

か

書き出し
フレーズループをトラックに書き出す 73
重ね録音 32
加算記号 72, 92
カッコ 72

き

キャプチャー 63

く

クオンタイズ 107
クロマチックスケール 103

こ

コード情報.................................94
消去....................................27
入力....................................25
コードの種類 94
変更....................................27
コーラス／ディレイ 125
コピー
V テイクをコピーする 62
キットをコピーする...................... 113
フレーズをコピーする 71
プロジェクトをコピーする 140
リズムソングの特定の小節をコピーする......... 97
リズムソングをコピーする 98
リズムパターンをコピーする................ 110
コントロールセクション 13
コントロールチェンジ....................... 146

さ

再生時のトラブル 161
サブアウト端子........................... 156

し

シーン
切り替えを自動化する 83
特定のパラメーターを除外する 84
保存 82
呼び出し............................... 83
シーン機能 82
シャットダウン............................ 20
仕様 160
消去
CD-RW ディスクを消去する................ 135
V テイクを消去する....................... 62
すべてのパッドの演奏を消去する 102, 104
特定のパッドの演奏を消去する 102, 104
プロジェクトを消去する................... 140
リズムソングを消去する.................... 99
リズムパターンを消去する 111
乗算記号 72, 92
プロジェクト
新規プロジェクトを作る.................... 21
伸縮
指定範囲のデータの長さを伸縮させる 60

す

数式入力 71
スキャンディスク 158
スクラブ機能 52
設定を変更する 52
スタート／ストップ／コンティニュー 146, 149
スタンダード MIDI ファイル 146
ステータスキー............................ 30
ステップ入力
リズムソング............................ 90
リズムパターン 105
ステレオリンク............................ 81

せ

接続 15
センドリターンエフェクト 11, 117, 125
センドリターンエフェクトを使う 35
センドレベルを調節する.................... 35
パッチ 125
パッチ名を変える........................ 127
パッチをエディットする................... 126
パッチを選ぶ...................... 35, 125
パッチを保存する........................ 127

そ

ソロ機能 82

ソングポジションポインター 146, 149

た
タイミングクロック 146, 148

ち
チック 105
チューナー機能 154

て
ディスプレイセクション. 12
ディレクトリ 142
デジタルコピー 155
デモソング. 19
デュレーション 107
電源を入れる 19
電源を切る. 20
テンポ
リズムパターンのテンポを変える 88

と
閉じカッコ. 72, 92
トップパネル 12
トラック 9
トラックパラメーターセクション 13
トラック編集 54
V テイク同士を入れ替える 63
V テイクを移動する. 62
V テイクをコピーする 62
V テイクを消去する. 62
V テイクを操作する編集 .61
指定範囲のデータの長さを伸縮させる 60
指定範囲のデータを移動する 56
指定範囲のデータをコピーする. 55
指定範囲のデータを消去する 57
指定範囲のデータをトリミングする 57
指定範囲のデータを反転させる. 59
指定範囲のデータをフェードイン／アウトさせる . . .58
データを書き換える編集 .54
トラックデータとキャプチャーデータを入れ替える .64
トラックをキャプチャーする 63
トラックミキサー. 75
音量／パン／ EQ を調節する 79
奇数／偶数番号のチャンネルをリンクさせる 81
基本操作. 79
センドリターンエフェクトのかかり具合を調節する .80
ソロ. 82
ドラムキット 86
キットに名前を付ける 113
キットをコピーする. 113
自分自身のドラムキットを作る. 111
パッドごとの音色や設定を変える 111
ドラムキット／ベースプログラムリスト 179
ドラムトラック 86
ステップ入力 105
トランスポートセクション .13
取り込み
オーディオ CD を取り込む. 137
他のプロジェクトからパッチを取り込む 128
フレーズの取り込み. 66
プロジェクトに SMF を取り込む 150

に
入力感度. 28
入力信号の流れ. 30

の
ノートオン／オフ 146

は
ハードディスクの内容. 185
ハードディスクのメンテナンス 157
バウンス
実行 46
設定 45
バウンス機能 45
パターンリスト. 177
バックアップ 142
パッチ. 118
インサートエフェクト 118
パッチレベル 118
パッド. 115, 116
パッドごとの音色や設定を変える 111
パッドの感度を変える 115
パッドグループ. 112

パッドごとの音量をフェーダーで操作する 116
パッドの感度を変える 115
パラメーター 118
パンチイン／アウト
オートパンチイン／アウト 41
パンチイン／アウト機能
マニュアルパンチイン／アウト 40
反転
指定範囲のデータを反転させる 59
パンを調節する. 33

ひ
開きカッコ 72, 92

ふ
ファイナライズ. 129, 136
ファクトリーイニシャライズ. 158
フェードイン／アウト. 58
フェーダーセクション. 13
フットスイッチ. 153
フレーズプール. 65
フレーズリスト. 183
フレーズループ. 65
WAV ／ AIFF ファイルを取り込む. 68
各種パラメーターを調節する. 69
現在のプロジェクトから V テイクを取り込む 66
数式入力. 71
他のプロジェクトからフレーズを取り込む 69
フレーズの取り込み 66
フレーズループを作成する 71
フレーズループをトラックに書き出す 73
フレーズをコピーする 71
プレビュー機能. 52
プログラムチェンジ 146, 149
プロジェクト 138
新規プロジェクトを作る. 21
CD-R/RW ディスクからプロジェクトを読み込む . 144
CD-R/RW ディスクにすべてのプロジェクトを
保存する 143

CD-R/RW ディスクに単体プロジェクトを
保存する. 142
新規プロジェクトを作成する 139
プロジェクトに SMF を取り込む 150
プロジェクト名を変更する. 141
プロジェクトをコピーする. 140
プロジェクトを消去する 140
プロジェクトを読み込む 139
保護/保護解除を切り替える 141
容量を確認する. 139
新規プロジェクトを作る .21
フロントパネル 14
接続. 16

へ

ベーストラック 86
ステップ入力 107
ベースプログラム. 86

ほ

保存
CD-R/RW ディスクにすべてのプロジェクトを
保存する. 143
CD-R/RW ディスクに単体プロジェクトを
保存する. 142

ま

マーカー機能 49
マークの位置にロケートする 50
マークを消去する 50
マーク 49
マイナースケール. 103
前カウント. 115
マスタートラック. 42
再生. 44
録音する. 36
. 10
マスタリングエフェクト. 36
マニュアルパンチイン/アウト. 40

み

ミキサー 75
ミキサーセクション 10
ミックスダウン 33
ミックスダウン機能 42

め

メジャースケール. 103
メトロノーム 115

よ

読み込み
CD-R/RW ディスクからプロジェクトを
読み込む. 144
プロジェクトを読み込む 139

り

リアパネル. 14
接続. 15
リアルタイム入力. 101
リズム関連のトラブル 162
リズムセクション. 10, 13, 86
各種設定を変える. 114
パッドごとの音量をフェーダーで操作する 116
パッドの感度を変える 115
前カウントの長さを変える 115
メトロノームの音量を変える. 115
メモリーの残量を確認する 116
リズムソング 87, 89
FAST 方式 92
ステップ入力方式. 90
他のプロジェクトから取り込む 114
特定の小節をコピーする. 97
リズムソング全体を移調する. 98
リズムソングに名前を付ける. 99
リズムソングをコピーする 98
リズムソングを再生する. 96
リズムソングを作成する. 22
リズムソングを消去する. 99
リズムソングを選択する. 89
リズムパターンを入力する 89
リズムソングモード 87
リズムパターン. 86
コード情報を設定する 108
自分自身のリズムパターンを作る 100
消去 25
ステップ入力. 105
すべてのパッドの演奏を消去する 102, 104
他のプロジェクトから取り込む 114
特定のパッドの演奏を消去する 102, 104
ドラムキット/ベースプログラムを変える 89
ドラム/ベースの音量バランスを変える. 109
変更 25
リアルタイム入力. 101
リズムパターンのテンポを変える 88
リズムパターンを選んで演奏する 88
リズムパターンをコピーする. 110
リズムパターンを消去する 111
リズムパターンリズムパターンに名前を付ける 110
リズムパターンモード. 87
リズムパターンを 89
リズムレコーディング. 48
リバーブ 125
リピート再生する 51

る

ルート. 94
変更 27

れ

レコーダーセクション. 9
レベルメーター. 156

ろ

録音
オーバーダビング. 32
最初のトラックへの録音. 28
録音時のトラブル 161
録音レベル 28
ロケート機能 40

CATCH US IF YOU CAN

株式会社ズーム

〒183-0022

東京都府中市宮西町2-10-2ノアビル1階

TEL: 042-369-7111　FAX: 042-369-7115

ホームページ　http://www.zoom.co.jp

MRS-1266 - 5010-2